http://www.oldgamesitalia.net/

16 Bit & CONSOLE the GAMES machine

AMIGA, ATARI ST
PC & COMPATIBILI, CONSOLE
GIOCHI ELETTRONICI

NUOVO LOOK!

SPECIALE PREVIEW:
TUTTO QUELLO CHE VI ASPETTA AL RITORNO DALLE VACANZE

LE NUOVE AVVENTURE FIRMATE LUCASFILM

SWITCHBLADE 2

HERO QUEST

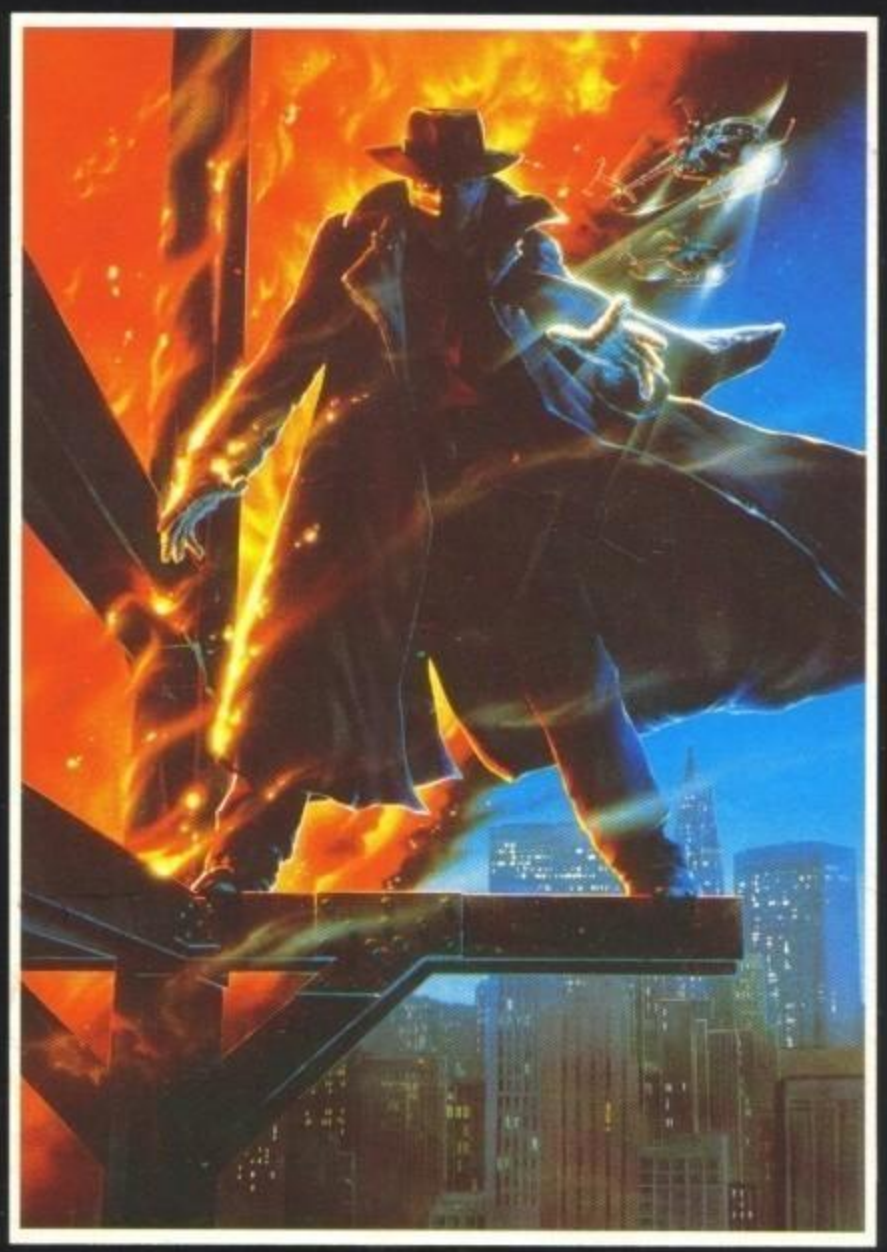
3D CONSTRUCTION KIT

Anno IV Numero 33 - Luglio/Agosto 199 - Lire 5000 - Spedizione in Abb. Postale Gruppo III/70

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/



LORO DISTRUSSERO TUTTO CIO' CHE LUI AVEVA
TUTTO CIO' CHE AMAVA
TUTTO CIO' CHE ERA

ORA IL CRIMINE HA UN NUOVO NEMICO
E LA GIUSTIZIA HA ORA UN NUOVO VOLTO

DARKMAN

TM & © 1990 UNIVERSAL
CITY STUDIOS, INC.
ALL RIGHTS RESERVED,
LICENSED BY MERCHANDISING
CORPORATION OF AMERICA, INC.

ocean®

LEADER
DISTRIBUZIONE

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

Kenshiro sta arrivando.

SOFTEL
DISTRIBUZIONE

elite

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

LA GUIDA COMPLETA ALLA VALUTAZIONE DELLO STAFF DI TGM

In questa pagina troverete tutte le indicazioni sul metodo che utilizziamo in redazione per assegnare ai giochi recensiti il punteggio. Così eviterete di scriverci, telefonarci e tormentarci sul come e sul perché. Per ogni recensione di un prodotto nuovo troverete un box colorato con un bollino riportante il nome del computer testato. Nel box è contenuto il GIUDIZIO tecnico che il recensore ha reputato di assegnare al gioco. Questo giudizio è una vera e propria chiaccherata fra voi lettori e noi redattori. È una giudizio per quanto possibile obiettivo e assegnato da redattori competenti, che da molti anni si interessano di videogiochi. Sotto il giudizio del recensore troverete invece due caselle, quella di destra con il punteggio GLOBALE di cui vi parlero più avanti, e quella di sinistra con delle faccine che ora vi illustrerò.

Quindi, oltre al giudizio globale scritto che viene assegnato da un recensore, abbiamo aggiunto tre giudizi che vengono assegnati da tutta la Redazione.
Il primo è denominato **TECNICA** e vi dice se il computer in questione è stato sfruttato bene, cioè se tecnicamente i programmatori hanno fatto un buon lavoro. Comprende il nostro giudizio sul sonoro, sulla grafica, sull'uso dei colori, eccetera.
Il secondo è denominato **GIOCABILITÀ** e vi dice se il gioco è più o meno giocabile, cioè se è immediato e facile da gestire o meno. Questo giudizio tiene anche conto della presenza e qualità delle istruzioni.
Il terzo l'abbiamo definito **INNOVAZIONE** e vi dice quanto quel gioco sia innovativo rispetto ai suoi predecessori dello stesso genere. Un gioco come TETRIS, ad esempio, avrebbe in questa casella una faccina pazza, mentre ARKANOID II avrebbe probabilmente una faccina normale o triste poiché rispetto al suo predecessore non aggiunge nulla di particolarmente nuovo.
Infine troverete il punteggio **GLOBALE** che parte da un minimo di 50% a un massimo di 100%. Questo punteggio è il rapporto tra Tecnica, Giocabilità, Innovazione, qualità e prezzo e rappresenta il verdetto finale di tutta la Redazione o, per lo meno, della maggioranza; per questo può discostarsi dal giudizio scritto del recensore. Non solo, ma abbiamo deciso di non dare voti inferiori al 50% poiché questo numero rapprensenta semplicemente un insufficienza che è innutile aggravare. Un'ultima cosa: nell'acquisto di un gioco non basatevi solo sul giudizio Globale, ma osservate il punteggio delle altre voci, poiché, per esempio , se TETRIS costasse 100.000 lire, nel Globale trovereste un punteggio intorno al 60% perché il rapporto qualità prezzo non regge; però trovereste la faccina pazza nelle voce Innovazione.

Ci auguriamo che questo nuovo sistema di valutazione vi aiuti a scegliere meglio e con precisione i tantissimi titoli nel panorama internazionale del software ludico. Da parte nostra c'è un grande sforzo per darvi il massimo e cercare di essere il più obiettivi possibile. Ma diteci anche voi che cosa ne pensate. Buona lettura.
La Redazione.

N.B. In alcune recensioni troverete nel giudizio la parola Merito al posto di Innovazione. Si tratta di una svista e ce
entrambi i casi, il giudizio resta relativo all'innovazione del gio

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

EDITORIALE

LA QUIETE PRIMA DELLA TEMPESTA

In effetti si dice sempre il contrario, ovvero: la quiete DOPO la tempesta, ma a quanto pare da quello che ci è successo in questo mese, sembra che la tempesta debba ancora arrivare.

Abbiamo avuto un periodo intensissimo di incontri, conferenze stampa, interviste, e a quanto pare le cose che ci aspetteranno al ritorno delle vacanze sono davvero strepitose, strabilianti, incredibili.

Un assaggio ve lo diamo in questo numero di The Games Machine, e sono convinto che dopo aver letto le tante pagine di preview non vedrete l'ora di rientrare dalle vacanze per giocare a quello che per ora è solo annunciato.

Oltre a ciò vi accorgerete che questo numero di TGM vale davvero per due e che le novità non si sono fatte aspettare. Per prima cosa cambia il sistema di valutazione, o meglio, viene modificato per cercare di soddisfare le vostre esigenze, e speriamo che vi piaccia; dal canto nostro abbiamo fatto il possibile per creare qualcosa di nuovo.

Un'altra cosa che desidero ricordarvi è che The Games Machine viene nella quasi totalità realizzato da materiale che ci arriva in redazione, di conseguenza siete sempre certi di trovare sulle nostre pagine recensioni di giochi che in effetti vengono reperiti nei negozi delle vostre città. Anche le recensioni eventualmente tradotte da RAZE (di cui abbiamo i diritti) sono sempre di giochi che usciranno certamente anche in Italia.

Un'ultima cosa, ma non meno importante, prima di lasciarvi alle pagine di questo numero: da giugno è con noi Gabriele Pasquali. E' un ventunenne appassionato di giochi di ruolo, console, e, naturalmente, computer. Non sarà un "mito" ma siamo certi che lo diventerà! Tanti auguri da parte di tutta la redazione, quindi, a Gabriele e, ovvio, anche a tutti voi.

BUONE VACANZE!

Stefano Gallarini

Editore: Edizioni Hobby S.r.l. - Via Della Spiga, 20 - 20101 Milano **Direttore Responsabile**: Roberto Ferri **Direttore Esecutivo**: Stefano Gallarini **Capo Redattore**: Gabriele Pasquali **Assistente alla Redazione**: Massimo Reynaud **Redattori**: Gabriele Pasquali, Stefano Gallarini, Massimo Reynaud, Stefano Giorgi, Giorgio Baldaccini, William Baldaccini, Paolo Besser, Davide Corrado. **Segretaria di Redazione**: Donatella Elia **Impaginazione elettronica e grafica**: Studio TRP - Cinisello Balsamo (MI) **Redazione**: Edizioni Hobby - Casella Postale 853 - 20101 Milano - Tel/FAX. (02) 64.68.706 - Videotel Mailbox: 013171679 **Fotolito**: European Color di Lavezzi, Milano **Stampatore**: Rotolito Lombarda, S.p.A. - Cernusco Sul Naviglio (MI) **Concessionaria di Pubblicità**: Spaziotre - Piazzale Archinto, 9 - 20159 Milano - Tel. (02) 688.27.08 - 668.00.246 **Distribuzione**: ME.PE S.p.A. - Viale Famagosta, 75 - 20124 Milano

Su licenza di Newsfield Pubblications

Pubblicazione mensile - Registr. Tribunale di Milano Nr. 587 del 19/9/1988 - Pubblicità inferiore al 70%

Abbonamento a 11 numeri Lit. 50.000, arretrati il doppio del prezzo di copertina solo con versamento [illegible] intestato a Edizioni Hobby S.r.l. - Via Della Spiga, 20 - 20101 Milano

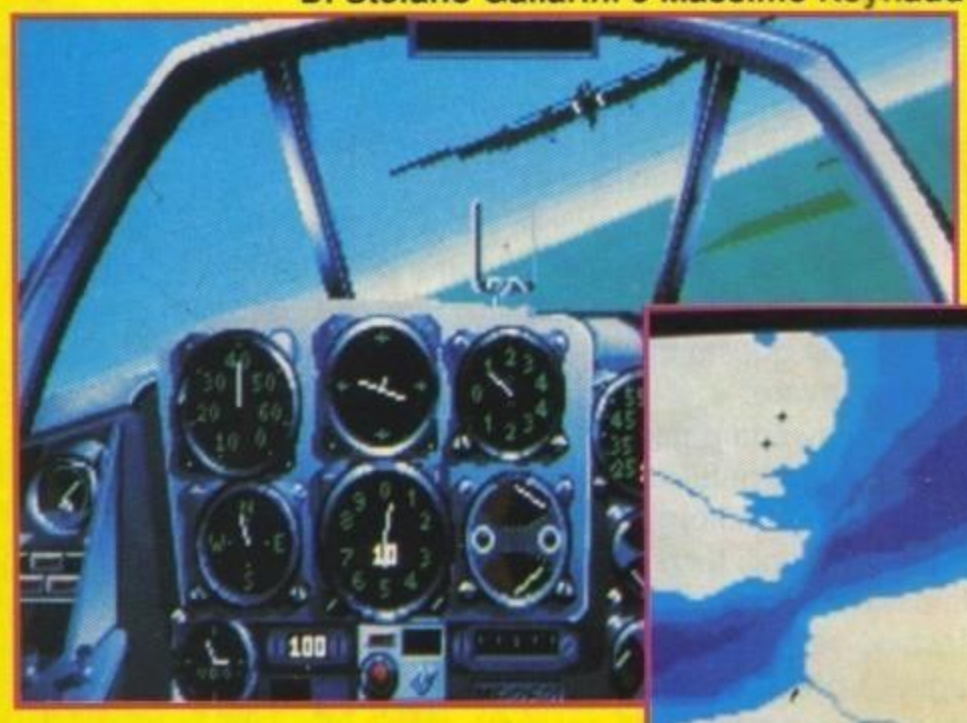
http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

L'ARTE DI STUPIRE, OVVERO,

Di Stefano Gallarini e Massimo Reynaud

LUCASFIL



Prologo

Arrivo in redazione trafelato come al solito, e come al solito qualcuno mi butta in faccia una valanga di fax. Qualcun altro mi dice: "Tu sei libero il 7 giugno, VERO?". Non posso nemmeno aprire l'agenda perché ormai è stato deciso. L'appuntamento è per quella data in una villa settecentesca poco fuori Bologna a mezzogiorno.
Max mi chiede di poter essere presente, e non ci sono dubbi che gli risponda sì. Confermo la nostra presenza e via... si parte!

La giornata

Nove e trenta alla stazione metropolitana di Romolo. Partiamo puntuali, prendiamo l'autostrada giusta, ma usciamo all'uscita di Bologna sbagliata! Poco male, anche se ormai mezzogiorno è vicino... sempre più vicino. Arriviamo al luogo designato ma non troviamo villa Zarri. Chiediamo e gentilmente (come sempre in Emilia Romagna) ci indicano la strada. Arriviamo... puff, puff. Le luci si sono abbassate e Douglas Glen sta per iniziare la conferenza stampa. E' da poco passato il mezzogiorno e noi siamo quasi gli ultimi a essere arrivati, ma non ci siamo persi nemmeno una parola del discorso.
Douglas Glen (per gli amici Doug) è il General Manager della Lucas Arts, ovvero di quella parte della Lucasfilm che si interessa di divertimento: dal videogame, all'emozione sonora del THX (emozione che potrete vivere nella sala 1 del cinema Odeon di Milano), dalla pseudo realtà del cinema dinamico (che potrete godervi a Gardaland e vi consiglio APPASSIONATAMENTE di non perdere) alla nuova serie di telefilm. Doug è molto simpatico, parla in inglese ma lo capiamo tutti (comunque c'era l'interprete, che era poi la stessa persona che ha tradotto in italiano Monkey Island). Ci parla di tante, tantissime novità che vi racconterà Max nelle pagine seguenti, e ci racconta una barzelletta per concludere la chiacchierata.
Ormai sono le due, abbiamo fame e tutto il gruppo - composto da recensori di molte testate, negozianti e distributori - si muove verso l'esterno per l'aperitivo. Il giardino è bellissimo, così come la villa che ci ha ospitati, anche se la giornata non promette un tempo decente (pioverà di lì a poco). A questo punto è fatta: la mandria si sposta in sala da pranzo. E che pranzo! Una tavolata di ben settanta metri quadrati ci aspettava. Non sto scherzando. Era il tavolo più grande che io avessi mai visto. Tutti i posti erano segnati, e il mio restava tra Franca Tommasi a sinistra e Francesco Carlà della Simulmondo a destra.
Ravioli, filetto, gelato, fragole, caffè, tante chiacchiere e una bella, bellissima giornata passata fra soffitti affrescati e persone piacevolissime. Una giornata che si è conclusa con l'intervista immancabile a Douglas Glen e con una puntatina alla Simulmondo da Francesco Carlà per sbirciare fra le novità (e reperire una copia di Big Game Fishing).A questo punto vi lascio alla presentazione di Max che muore dalla voglia di raccontarvi le preview, ma prima di deliziarvi con tante bellissime anticipazioni, voglio ringraziare a nome mio, di Max e di tutta la redazione la CTO e Franca Tommasi per l'accoglienza e l'organizzazione che ha saputo dimostrare.

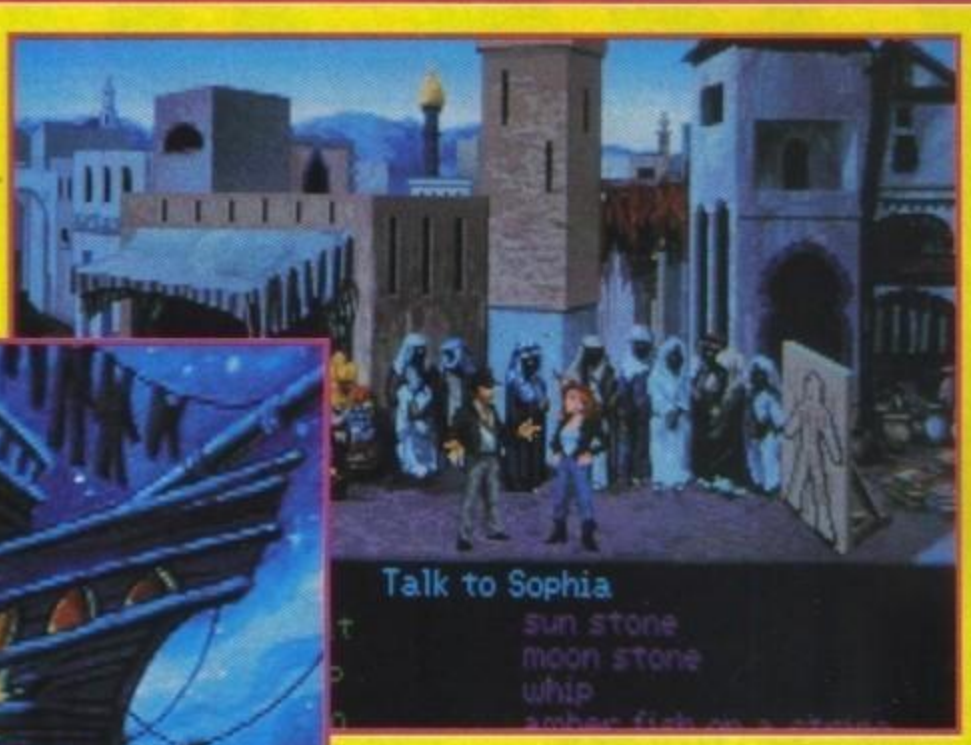
LUCASNEWS

Non sono certo molti i motivi che mi possono indurre dopo tanti tormentatissimi anni di forzata sveglia scolastica (fortuna che recuperavo il sonno perduto sui banchi durante le prime ore di lezione, almeno dopo l'intervallo ero fresco e riposato per il quotidiano periodo di conversazione in giro per i corridoi...) ad aprire gli occhi prima di un orario che abbia almeno un uno davanti; dopo un'attenta riflessione ed esame di sporca coscienza ho ritenuto che l'incontro con Lucasfilm potesse essere decisamente annoverato fra di questi, come infausta conseguenza alle prime luci dell'alba ero già sotto una doccia nel vano tentativo di riacquistare almeno il parte quel minimo di lucidità indispensabile per ricordarmi dove fosse l'appuntamento con Stefano...
... L'attesa conferenza stampa è cominciata con un breve documentario illustrativo dedicato a quelle che sono le molteplici attività della Lucasfilm, ovviamente con particolare attenzione alla sezione dei videogames che vengono

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

UNA GIORNATA CON M E CTO



curati personalmente dalla divisione chiamata appunto Lucas Arts. L'interessamento di George Lucas (e del colosso industriale che è così brillantemente riuscito a costruire) a tali argomenti è giustificato dalla sua convinzione che in un futuro non troppo lontano i film potranno finalmente essere interattivi e quindi un primo logico passo d'avvicinamento ad una simile tanto affascinante meta non può che essere rappresentato dai videogiochi ai quali già da parecchi anni dedica tempo e notevoli investimenti.

I primi minuti di proiezione sono stati dedicati ad una breve retrospettiva che ha avuto come protagoniste le più importanti realizzazioni Lucasfilm di questi ultimi anni (a cominciare dai primi classici per gli otto-bit, ormai molto datati, pubblicati da altre etichette come Ballblazer, Koronis Rift, The Eidolon) con particolare attenzione a Maniac Mansion e Zak McKracken (primi due titoli usciti come etichetta indipendente) che hanno così positivamente rappresentato dei ben precisi modelli di riferimento nel campo delle avventure grafiche animate, tutto questo fino ad arrivare ai più recenti Indiana Jones (Last Crusade), Loom e Monkey Island. A questo punto l'obiettivo si spostato su di un altro genere che con l'avvento dei sedici bit s'è sempre rivelato al centro dei loro interessi; i simulatori di volo. Dopo gli ottimi 1942 Battlehawks e Battle of Britain che tutti quanti certamente ricorderete un terzo prodotto della serie è ormai praticamente pronto a fare la sua crediamo trionfale comparsa; si tratta di SECRET WEAPONS OF THE LUFTWAFFE la cui versione per PC, pressoché ultimata, è già in fase di traduzione. Il gioco è ambientato durante gli ultimi anni della Seconda Guerra Mondiale e si prospetta come un'epico scontro aereo supportato da un realismo sempre più esasperato (a cominciare dalle condizioni atmosferiche variabili), secondo l'ideatore Lawrence Holland la scelta di un simile palcoscenico di battaglia è quantomai azzeccata in quanto tutti gli amanti dei duelli aerei non potranno che apprezzare la veridicità di tali scontri nei quali "la bravura dei piloti contava di più della tecnologia ed il nemico si vedeva direttamente negli occhi e non attraverso piccoli segnali radar...", come già detto attendetevi al più presto una recensione definitiva (la copertina gliela abbiamo già dedicata), l'unico neo riguarda i dettagli per la versione Amiga non ancora annunciata... Detto questo passiamo pure a quello che è stato indubbiamente il momento più atteso dell'intera giornata: la presentazione delle due nuove avventure dinamiche in fase di realizzazione. Se devo essere sincero alcune notizie riguardanti i nuovi titoli erano già trapelate da qualche settimana, ma nonostante questo vi assicuro che trovarci di fronte alle prime immagini di MONKEY ISLAND II: LECHUCK'S REVENGE ha immediatamente instaurato all'interno della sala un'atmosfera circostante di palpabile euforia, per prima cosa dobbiamo sottolineare la stupefacente grafica a 256 colori con i fondali disegnati e in seguito digitalizzati per un gioco che riprendendo il suo predecessore (molti personaggi verranno ripresentati, come Stan e la Chiromante, magari in altri ruoli...) si propone meritatamente come una delle più affascinanti ed esilaranti avventure di tutti i tempi; per quanto riguarda la trama non voglio ancora svelarvi troppo, ad ogni modo a quanto sembra la birra di radice non sortisce un effetto indefinitamente duraturo sulle presenze ectoplasmatiche, vi aggiungo che verrà anche svelato il vero segreto di Monkey Island, il tutto per Ottobre... Raggiunto a questo punto l'apice dell'interesse credo che difficilmente lo si sarebbe potuto mantenere a lungo se... Se Doug non avesse subito presentato anche INDIANA JONES AND THE FATE OF ATLANTIS! Nonostante al momento non sia previsto alcun nuovo film della serie (Harrison Ford ha posto il suo rifiuto) la divisione Games ha ugualmente deciso che fosse ormai giunto il momento di far ritornare l'affascinante professore d'archeologia in un'altra delle sue avvincenti avventure; anche in questo caso non voglio scendere troppo nei dettagli (c'è il mistero d'Atlantide da risolvere, con i soliti nazisti che combineranno le loro...), ma sappiate fin d'ora che come già successo per The Last Crusade sarà contemporaneamente disponibile anche l'arcade game (che sinceramente ci auguriamo di migliore fattura di quello della Tiertex), la grafica sarà la stessa a 256 colori già descritta per Monkey II, per quanto riguarda l'uscita è prevista anch'essa a breve distanza dal ritorno di Guybrush; in entrambi i casi le rispettive versioni Amiga non dovrebbero farsi attendere troppo a

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

INCREDIBILMENTE ACCATTIVANTE

PHOTO: © TSW

Rainbow Arts

E´LOG!CAL

Disponibile per C64, AMIGA, IBM PC, ATARI ST.

LEADER

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

lungo (primi mesi del 1992), anche se la grafica sarà la stessa utilizzata in Monkey Island (non che sia brutta!), e cioè quella a 32 colori... A questo punto Doug ci ha raccontato anche un aneddoto riguardante Stephen Spielberg che è rimasto molto entusiasta dell'ultima avventura di Indy tanto da aver preparato la sceneggiatura di un suo prossimo film in funzione di un'avventura grafica animata, sfortunatamente i costi previsti per la sua realizzazione sarebbero troppo alti e così difficilmente lo vedremo mai in pellicola, preparatevi invece a giocarlo sui nostri monitor la prossima primavera! Si chiamerà THE DIG e dovrete esplorare i resti di un'avanzata civiltà aliena...

Prima di concludere è rimasto il tempo per visionare velocemente le nuove versioni di Loom e Monkey Island che sfruttando le notevoli capacità del CD avranno dei veri e propri dialoghi parlati al posto delle frasi per iscritto, mi sembra di avervi detto più o meno tutto... o almeno quanto basta per far morire anche voi dalla voglia di mettere le mani sui nuovi clamorosi prodotti made by Lucasfilm!

MAX

L'INTERVISTA...

Al termine dell'eccellente pranzo a cui ha già accennato Stefano (non ha però parlato dei dodici bicchieri, le trenta posate, il vino diverso per ogni portata...) nel quale non sono mancati i soliti scherzetti infantili con i commensali più vicini, che fra le altre cose erano nell'ordine: Marco (a quel punto stavano ormai per scoccare le due e mezza del pomeriggio, fame bestiale, al primo piatto che ci portano dico al cameriere che c'è un capello (effettivamente c'era veramente!) nel piatto di MA il quale, ormai in preda ai crampi e convulsioni, rimane così altri minuti senza cibo mentre noi altri (circa un centinaio!) degustavamo già gli ottimi tortelloni con crema d'asparagi...), Simone e Carlo, il tutto per un finale sempre meno composto (anche perché leggermente brilli)... Mi piacerebbe proseguire il racconto, ma purtroppo lo spazio è tiranno e quindi veniamo subito all'intervista personale con Douglas Glen che si è dimostrato come sempre estremamente disponibile anche in fase di digestione...

-Durante la conferenza stampa hai detto che le due nuove attesissime avventure grafiche della Lucasfilm saranno a 256 colori sul Pc mentre solo 32 per l'Amiga, è una decisione definitiva e a che cosa va attribuita?

*Purtroppo credo proprio di sì, molto difficilmente adotteremo i 256 colori anche per l'Amiga e siamo infatti curiosi di vedere come si comporterà la Sierra con i suoi ultimi prodotti; il motivo è sostanzialmente hardware, ma comunque rientra all'interno di decisioni di carattere più generale.

-Ti riferisci al fatto che mentre qui da noi l'Amiga è di gran lunga la macchina più diffusa in America è invece il PC ad avere un mercato decisamente più ampio?

*Esattamente, qualche anno fa quando uscì l'Amiga tutti la definirono come la macchina ottimale per i videogiochi e questa è una posizione che sicuramente tutt'ora gli compete, solo che recentemente i PC compatibili hanno fatto tali passi in avanti (grazie soprattutto ai nuovi processori) da aver eguagliato le prestazioni degli altri sedici bit fino ad essere le macchine da noi preferite come logica conseguenza di quella che è un'indiscutibile maggiore diffusione negli Stati Uniti.

-Di conseguenza continueremo a vedere una sorta di precedenza (anche in termini di tempi d'uscita) data al PC? Credi che il discorso sia circoscritto al vostro paese oppure riguarderà l'intera produzione software?

*Per quanto ci riguarda la Lucasfilm non vuole assolutamente uscire dal mercato Amiga, ma è probabile che come hai detto tu stesso ci orienteremo preferibilmente verso i PC. Questo è perché noi siamo americani e come già accennato da noi il 70% delle vendite sono per queste macchine, siamo però consapevoli che in Europa il discorso è ben differente e crediamo che per il momento le due tendenze coesisteranno senza che ci sia una netta superiorità, anche se intendo ribadire come a lungo fermine noi vediamo favoriti i PC per la loro versatilità anche a livello professionale.

-Passando ai giochi qualche d'uno ha accusato le vostre ultime due avventure d'essere un tantino "facili"?

*Credo che questo possa essere un punto di vista condivisibile sotto certi aspetti, ma non lo vedrei in chiave negativa. Per quanto riguarda Loom era un'intento apertamente dichiarato quello di realizzare qualche cosa di particolare, una sorta di "racconto animato" che potesse essere risolto da chiunque in modo che anche un principiante sarebbe riuscito a progredire senza troppo difficoltà. Per Monkey Island l'aggettivo "facile" non mi sembra il più appropriato, credo che sia più giusto definirlo "accessibile"; il fatto che nel gioco non si possa morire, che non si corra mai il rischio di "aver dimenticato" qualche cosa dovendo ricominciare tutto di nuovo è motivato dal nostro interesse a non mettere l'utente in una condizione di "stress" (come nelle avventure Sierra), ma di permettergli di sperimentare senza troppi problemi ogni cosa, credo che la questa sia la strada migliore per arrivare al maggior numero di possibile di giocatori veramente interessati.

-Personalmente sia Stefano che io pensiamo la stessa cosa; cambiamo discorso, credi il CD come periferica e in particolar modo il CDTV per l'Amiga possa rivoluzionare il mercato?

*Avete visto una delle prime applicazioni di questa nuova tecnologia con la versione "parlata" di Monkey Island e credo che siano facilmente intuibili tutte gli ulteriori benefici che ne potranno derivare (anche se è ancora presto per definirli con certezza) ad ogni modo è sicuramente uno sbocco per il futuro che non verrà trascurato; sono però convinto che per una diffusione su vasta scala bisognerà attendere che i prezzi scendano al di sotto dei 500 dollari, a quel punto il successo sarà assicurato.

-Hai detto prima che la divisione giochi della Lucasfilm è strutturata in maniera estremamente professionale, con una precisa distribuzione dei compiti e delle incombenze, credi che per ottenere successo anche nel campo dei videogiochi sia indispensabile una struttura così complessa (quasi si trattasse di un film o serie televisiva)?

*Sono decisamente di questo avviso, i videogiochi sono una forma di divertimento e come tali per potersi imporre sul mercato devono sconfiggere una concorrenza sempre più agguerrita; per questo non credo che possano avere molto futuro le case che cercano di pubblicare il maggior numero possibile di giochi ogni mese senza preoccuparsi che siano effettivamente di buona qualità, un buon prodotto invece (specie se adeguatamente seguito e propagandato) difficilmente fallisce il bersaglio, è sicuramente meglio la qualità della quantità.

-E allora come ti spieghi il fallimento della Cinemaware?

*Bella domanda a cui non è semplice dare una risposta, da una parte credo che si sia ecceduto come fase di preparazione e quantità di personale in rapporto al numero delle uscite annue, dall'altra mi devo rifare al discorso di prima, la Cinemaware ha sempre dato la priorità assoluta all'Amiga e non credo che questa possa essere una scelta vincente, almeno per una compagnia americana.

-A questo punto non mi rimane che chiederti un parere sulle console?

*Questo è un discorso molto delicato, noi tutti sappiamo, e anche voi saprete (si che lo sappiamo! NdShintaro) che l'intero mercato giapponese è interamente improntato ad esse, ma la cosa che forse ignorate è come il solo Ninja Turtles per Nintendo ha venduto quattro milioni e mezzo di pezzi negli Stati Uniti, per darvi un'idea questo è un numero di gran lunga superiore all'intera vendita software per computer dell'intero paese! La cosa ovviamente non può che far riflettere, anche perché i costi di una cartuccia sono generalmente superiori; la risposta va evidentemente ricercate nell'"ignoranza" informatica di molti ragazzini che non saprebbero caricare nemmeno un gioco sul C64, tutto quello che vogliono è un pezzo di plastica da collegare e un interruttore d'accendere. Si tratta sicuramente di un fenomeno molto, molto importante.

-Per concludere le ultime tre domande, uscirà Maniac Mansion II? Loom II? Zak McKracken II?

*Probabile, ci stiamo pensando, vedremo...

-Grazie mille Doug!

*Grazie a voi.

LUCASFILM MOVIES

Nonostante l'incontro vertesse principalmente sulle novità nel campo dei videogiochi il buon Douglas ha accennato anche ai prossimi impegni cinematografici che vedranno impegnato quel genialoide di George Lucas (per chi non lo sapesse sei dei dieci maggiori incassi della storia del cinema sono stati da lui prodotti, mi riferisco alle trilogie di Guerre Stellari e Indiana Jones). Per prima cosa già a partire dal prossimo autunno dovrebbe fare la sua apparizione anche sui nostri schermi la versione televisiva di... Maniac Mansion! Nel frattempo Steven Spielberg sta girando ai Paramount Studios di Londra le avventure (anche questi cortometraggi per il piccolo schermo) del giovane Indiana Jones, l'arrivo in Italia non è stato ancora stabilito, sarà comunque per l'anno prossimo.

Per quanto riguarda invece il quarto episodio della saga cinematografica di Indiana Jones, anche se lo stesso Spielberg si è dichiarato disponibile a mettere in pellicola il videogioco di Fate of Atlantis, difficilmente se ne farà qualche cosa per il secco rifiuto di Harrison Ford ad interpretare nuovamente il personaggio che lo ha reso così famoso (potrebbe essere sostituito nel ruolo da Denny De Vito... Una delle tante battute di Doug).

La notizia di maggiore effetto è stata comunque l'imminente inizio delle registrazioni di una nuova trilogia di Guerre Stellari, se ben ricordate i tre episodi già visti erano in verità il quarto, quinto e sesto della serie, le nuove pellicole (diverse dai libri venduti in America e che sono comunque già dei best sellers) tratteranno gli antefatti con il giovane One Kenoby, il giovane Fener e via dicendo... Quando li potremo vedere? Purtroppo questa è stata una vera doccia fredda: non prima del 1997!

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

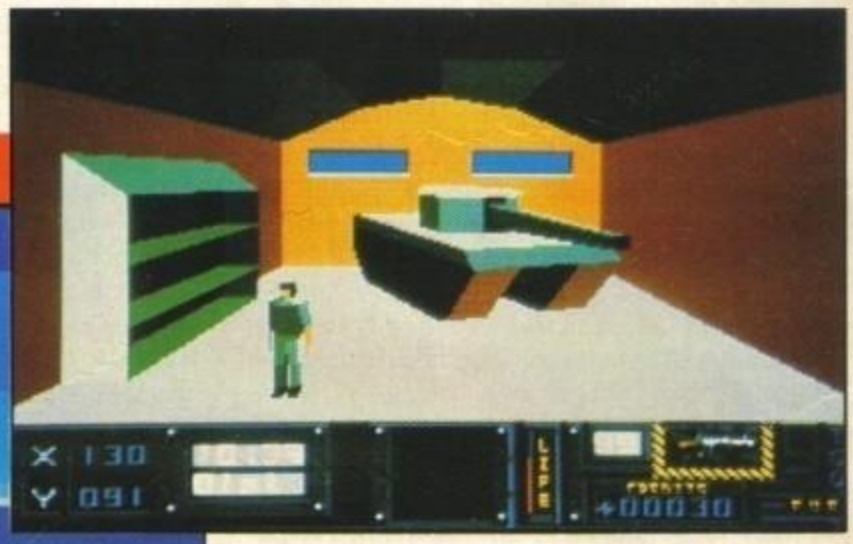
http://www.oldgamesitalia.net/

ACTIVAMENTE

Nonostante alcune notizie la desse-ro ormai sull'orlo del fallimento l'Activision sembra fortuna-tamente in grado di prose-guire per la sua strada, in attesa di una definitiva delucidazione ci sono perve-nute parecchie informazioni relative ad alcuni titoli che avremo modo di giocare mol-to presto...

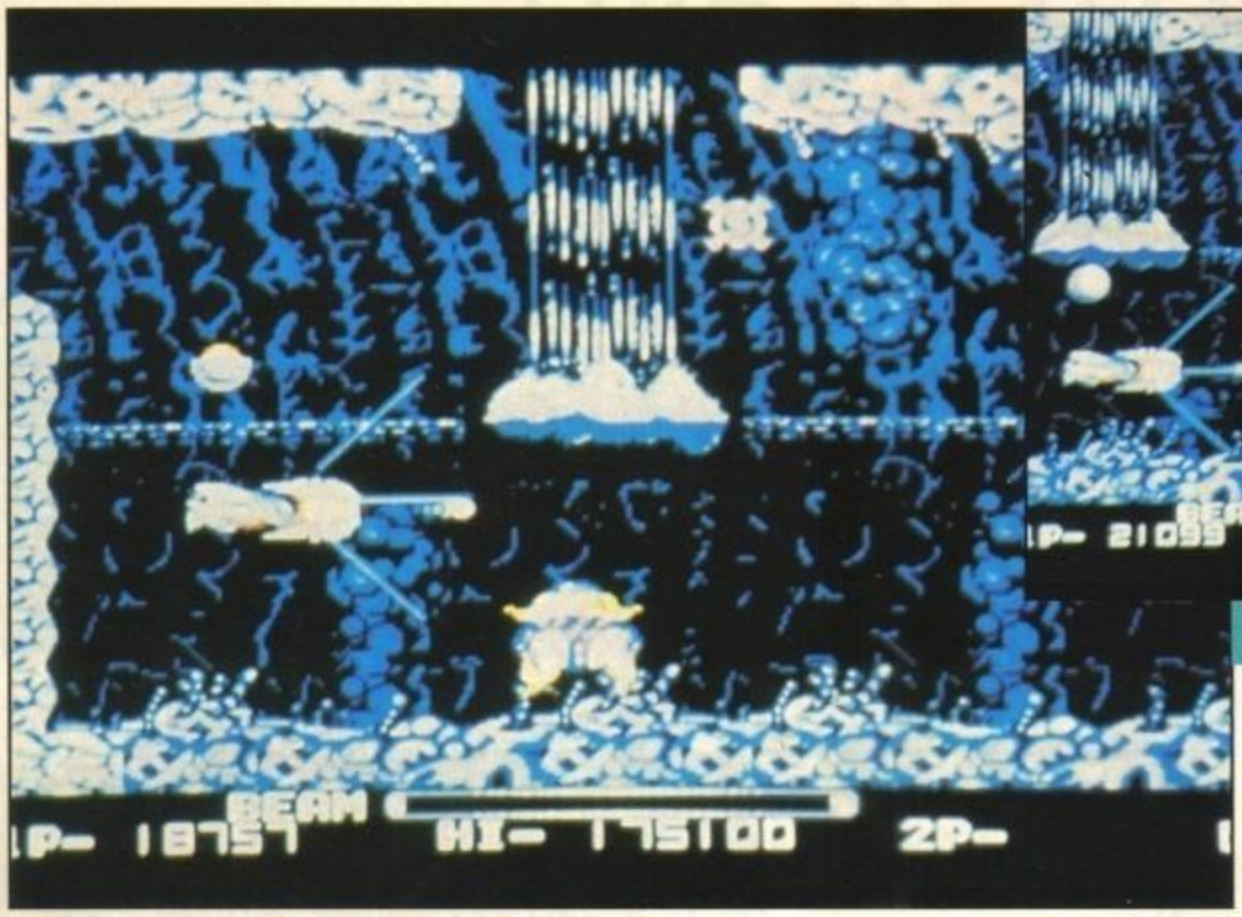
BATTLETECH 2

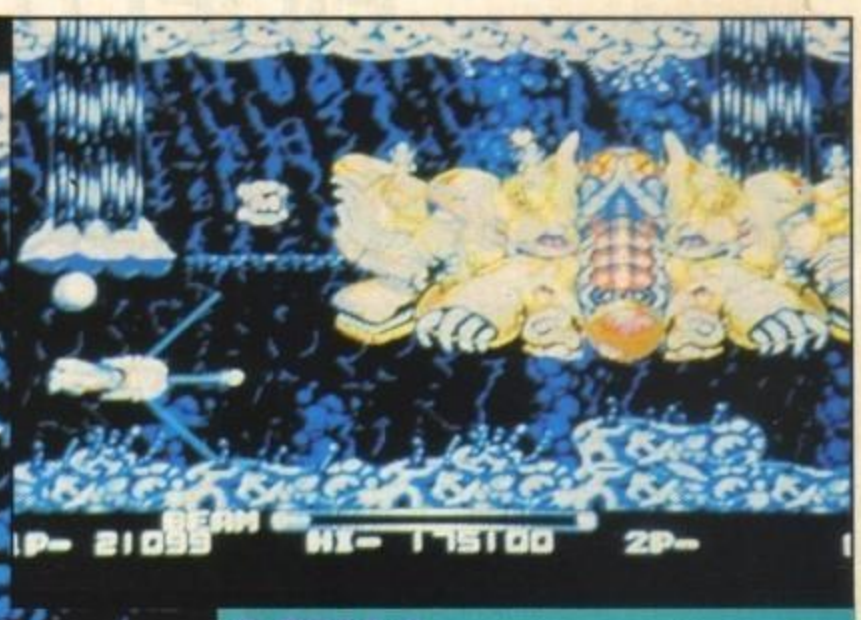
Cominciamo con uno dei giochi che per-sonalmente più attendevo fin da quando terminai entusiasta (ormai un paio d'anni fa) quel capolavoro che era Millenium 2.2, si tratta logicamente del suo seguito chia-mato DEUTEROS (dal greco che significa secondo, o almeno credo, ho fatto lo scientifico!), per il momento è disponibile solo una beta version quasi definitiva che mi ha comunque già appassionato per parecchie ore fino a quando non era più possibile andare avanti, ma vi posso già assicurare che il caratteristico fascino è rimasto invariato se non ulteriormente in-crementato da una maggiore profondità. Altro titolo che sono sicuro sarete in molti ad attendere con impazienza è R-TYPE II, seguito di uno degli sparaefuggi per eccellenza della storia del software; il gioco dovrebbe essere or-mai ultimato da tempo (vi-sto che il demo inviatoci era praticamente comple-to con l'esclusione del sonoro), ma crediamo non sarà lanciato prima di Settembre. Per quanto riguarda lo schema di gioco questo è rimasto, come d'altronde era più che prevedibile, assolutamente invariato (squadra che vince non si cambia) con un'ondata di nuovi nemici sempre più temibili e giganteschi. Passiamo quindi ad un programma che si presenta fra i più innovativi in assoluto per la prossima sta-gione e il cui demo (in giro da parecchi mesi) ha incuriosito un po' tutti per l'incre-dibile versatilità dell'azione proposta; sto parlando di HUNTER che vi vedrà vestire i panni di un intrepido agente segreto collocato in un mondo tridimensionale in-teramente interattivo (idea che è probabil-



http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/





R-TYPE 2

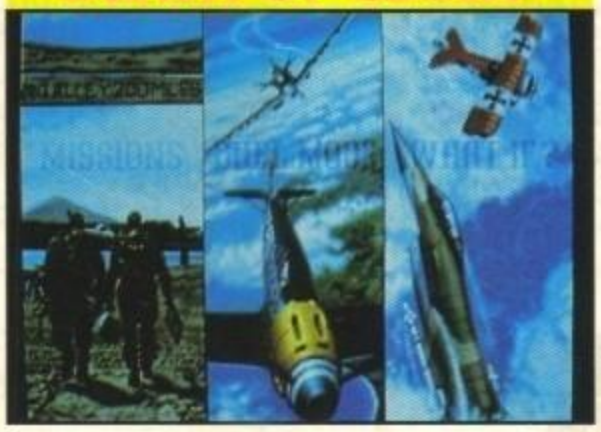
mente destinata a cambiare faccia alle avventure dinamiche); il vostro protagonista compare nel mezzo dello schermo e voi potrete guidarlo dove volete all'interno di un immenso mondo tridimensionale, potete entrare negli edifici, esplorare le stanze, utilizzare gli oggetti che vi troverete... Il tutto in maniera perfettamente animata come quando (giusto per fare degli esempi) attraverserete i laghetti a nuoto, o vi destreggerete con il wind surf oppure balzerete alla guida dei vari veicoli che incontrerete sulla vostra strada; anche in questo caso l'uscita è per la fine dell'estate. Quarto titolo di cui ci occupiamo è BEAT BUSTERS, conversione dell'omonimo coin-op della SNK vi vedrà impegnati in un macabro combattimento contro orde di zombi alieni assetati di sangue umano, come schema di gioco si tratta dell'ennesimo clone di Operation Wolf a scorrimento multidirezionale (ok, come Operation Thunderbolt), avrete il vostro mirino davanti a voi con la consueta prospettiva in prima persona e dovrete cercare di foracchiare i corpi di qualunque creatura visibilmente molesta che vi si farà incontro al fine di non incappare in una malcapitata morte prematura. Proseguendo il discorso è il turno di BATTLETECH II che fa seguito al grande successo dell'Infocom uscito anche lui un paio d'annetti fa (l'"anche" era riferito a Millenium 2.2), la prima versione che dovrebbe essere disponibile entro la fine di Settembre sarà quella per PC che a quanto pare farà sfoggio della fantastica grafica a 256 colori ormai sempre più diffusa. Chiudiamo la carrellata con due simulatori di volo particolarmente interessanti annunciati per il momento nella sola versione Pc con la speranza che possano venire in seguito convertiti anche per l'Amiga (o almeno così ci auguriamo tutti); il primo, disponibile per la fine di Agosto, è F-14 TOMCAT che i vecchi utenti Commodore sicuramente ricorderanno per la sua trionfale apparizione sul 64 parecchi anni fa, facendo perno sul realismo i programmatori sperano di bissarne il grande successo; a breve distanza (verso Ottobre) sarà disponibile anche un secondo simulatore che per una caratteristica che ora andrò ad illustrarvi si presenta decisamente innovativo, il suo nome comunque è DEATH OR GLORY; la cosa che contraddistingue maggiormente il prodotto è la possibilità di mettere a confronto aerei che per evidenti discrepanze temporali non si sarebbero mai potuti affrontare sui cieli, potrete ad esempio sfidare a bordo del Fokker del Barone Rosso il Tornado di Cocciolone (abbattendolo sicuramente... Scherzo, scherzo, per carità!) oppure scegliere quelli che preferite in una lista che comprende fra gli altri anche l'F-16, il MiG 23, il Phantom, il Mirage o il mitico Spitfire...

MAX

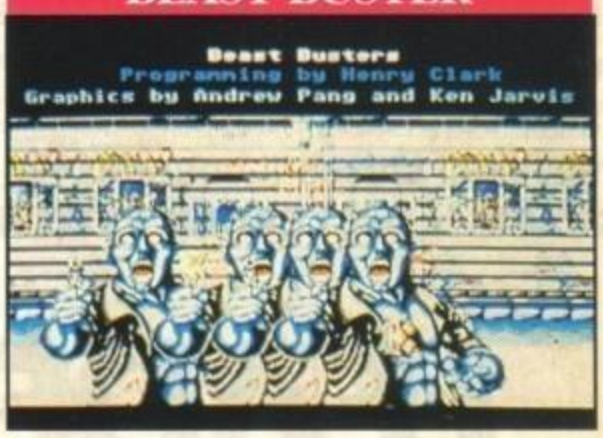
F-14 TOMCAT

DEUTEROS

DEATH OF GLORY



BEAST BUSTER

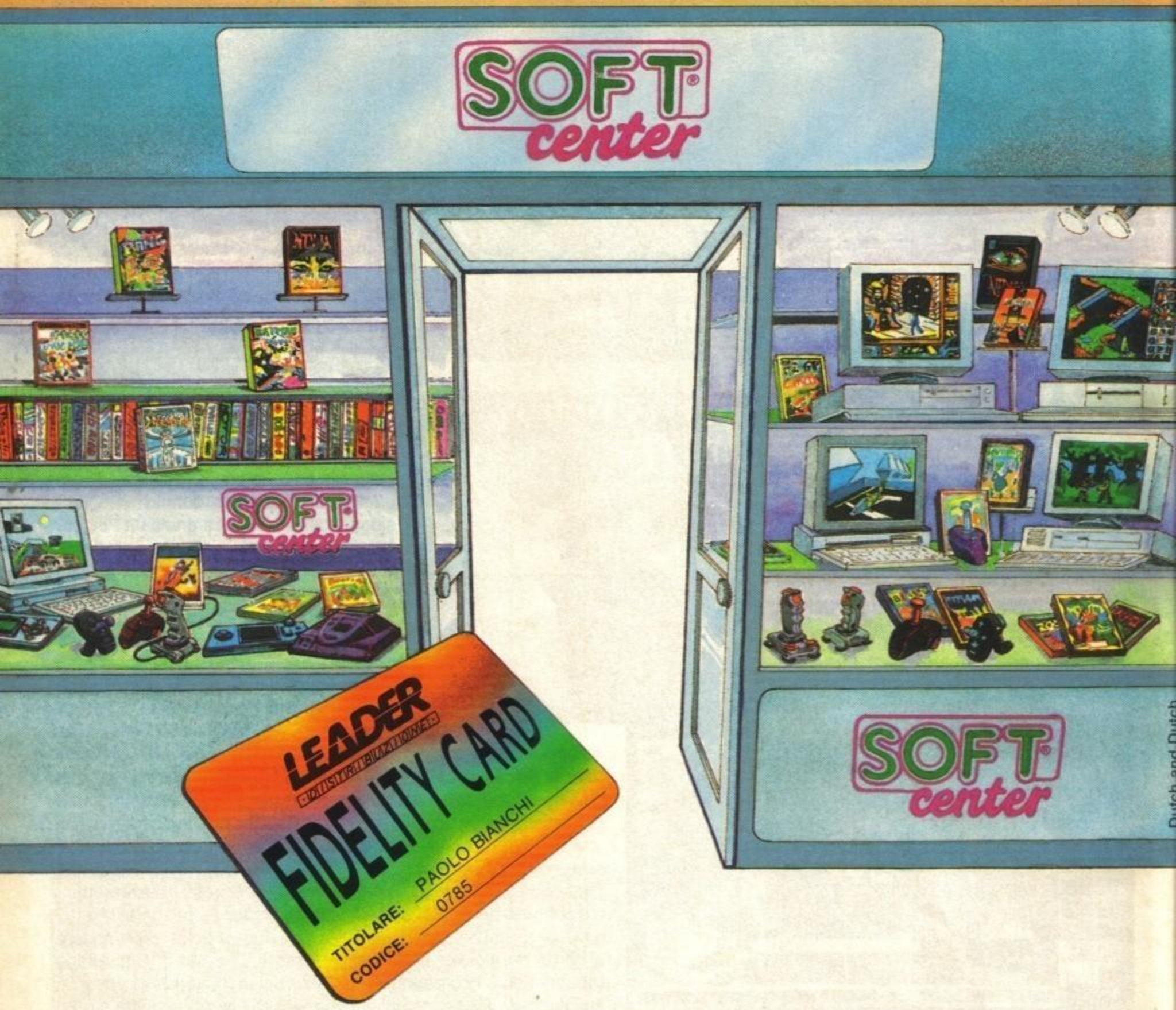


http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

FIDELITY CARD

I vantaggi di una carta esclusiva



Solo in qualità di titolare potrai approfittare di un gran numero di favolosi vantaggi sui video-giochi originali.
Tante sorprese ti aspettano nei Soft-Center.
Invia oggi stesso il coupon! Riceverai **GRATIS** la tua **LEADER FIDELITY CARD.**

LEADER
DISTRIBUZIONE

Per ricevere la Leader Fidelity Card invia il coupon a:
Leader Distribuzione Via Mazzini, 15 Casciago 21020 (VA)

Nome _____

Cognome _____

Via _____ n.° _____

Città _____ Cap. _____ Tel. _____

Età _____ Professione _____

Marca Computer _____ Modello _____

Firma _____
(di un genitore per i minorenni)

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

SOFT center

ABRUZZO:
CHIETI SCALO (CH) - HARDSOFT PRODUCTS Via Pescara 2/4/6
LANCIANO (CH) - COMPUTER SHOP Via Mario Bianco 2
PESCARA - COMPUTER MARKET Via Trieste 79/81

CALABRIA:
COSENZA - COMPUTER POINT C.so d'Italia 111
COSENZA - SIRANGELO COMPUTER Via N. Parisio 25
REGGIO CALABRIA - EDICOLA COGLIANDRO FRANCESCO - P.zza Castello

CAMPANIA:
AVELLINO - LANZETTA GIOCATTOLI Via Carducci 45
AVERSA (CE) - NEW TV HI-FI VIDEO Via Roma 218
FRATTAMAGGIORE (NA) - ELETTRONICA 2000 COMPUTER C.so Durante 40
NAPOLI - ODORINO Via Larga Lala 22 A/B

EMILIA ROMAGNA:
BOLOGNA - CARTOLERIA PORTANOVA Via Portanova 18/A
BOLOGNA - GRANDE EMPORIO STERLINO Via Murri 75/A - Via Lombardi 43
BOLOGNA - MORINI & FEDERICI Via Marconi 28/C
BOLOGNA - VIDEONOLO STADIO P.zza della Pace 4
CARPI (MO) - AL PAESE DEI BALOCCHI C.so Cabassi
CASTELFRANCO EMILIA (MO) - MALFERRARI MARCO Via Tarozzi 33
FAENZA (RA) - ARGNANI P.zza della Libertà 5/A
FORLI' - COMPUTER VIDEO CENTER Via Campo di Marte 122
MIRANDOLA (MO) - GOLD SYSTEM P.zza Marelli 6
MODENA - ORSA MAGGIORE Centro Commerciale I. Portali - P.zza Matteotti 20
PARMA - A.T.E. Borgo Parente 14 A/B
PARMA - DITTA ZANICHELLI Via Saffi 78/B
PARMA - ZETA INFORMATICA Via E. Lepido 6
PAVULLO (MO) - IL PAESE DEI BALOCCHI Via Giardini 190/19
PIACENZA - HIGH PRESTIGE Via G. Carducci 4
RAVENNA - EMILIANI IVO P.zza d'Armi 134
RAVENNA - ZUCCHERELLI BENVENUTO Via Cavour 74
REGGIO EMILIA - COMPUTER LINE Via S. Rocco 10/C
REGGIO EMILIA - POOL SHOP Via Emilia S. Stefano 9/C
SAN LAZZARO DI SAVENA (BO) - INFOMASTER Via Emilia 124
SASSUOLO (MO) - MICROINFORMATICA P.zza Martiri Partigiani 31
VIGNOLA (MO) - LA BANCARELLA Via Libertà 21

FRIULI:
TRIESTE - C. T. I. Via Pascoli 4
TRIESTE - COMPUTER SHOP Via Paolo Reti 6
UDINE - MOFERT 5 Via Leopardi 24

LAZIO:
LATINA (LT) - KEY BIT ELETTRONICA Via Cialdini 8/10
LIDO DI OSTIA PONENTE (RM) - COMPUTER & VIDEO GAMES Via dei Panfili 82
RIETI - RINALDI COMPUTER SHOP Via Garibaldi
ROMA - ATLAS Via Tuscolana 224
ROMA - ARICO' GIOVANNI Via Magna Grecia 71
ROMA - COMPUTER SHOP Via Casal dei Pazzi 113
ROMA - DISCOTECA FRATTINA Via Frattina 50/51
ROMA - DOTTOR SOFT & MR. HARD Via Amatrice 24
ROMA - IL VIDEO GIOCO V.le delle Provincie 19
ROMA - IORANI COMMERCIALE Via Ispica 11 - Via A. Aspertini 364/382
ROMA - L'ARCOBALENO Via Cassia 6/C
ROMA - METRO IMPORT Via Donatello 37
ROMA - MUSICOPOLI P.le Jonio 17
ROMA - STARCOM Via R. Zampieri 50/52 - Via Circonvallazione Ostiense 188
TIVOLI (RM) - A.V.C. SHOP SERVICE Via Empolitana 134
VITERBO - BUFFETTI COMPUTER SHOP P.zza dei Caduti 12

LIGURIA:
GENOVA - A.B.M. COMPUTERS P.zza De Ferrari 2
GENOVA - CROVETTO A.C.G. Via XX Settembre 99/R - Via della Consolazione 14/R
GENOVA - GENTILOTTI GIUSEPPE Via Marco Sala 18/R
PEGLI (GE) - INPUT Via Lungomare di Pegli 57/R
GENOVA - PLAY TIME Via Gramsci 3/5/7 R
GENOVA VOLTRI (GE) - MASSA AGOSTINO Via Camozzini 17/18 R
RAPALLO (GE) - PAGLIALUNGA Vico Liceti 6
SANREMO (IM) - CENTRO HI-FI VIDEO Via della Repubblica 38
SESTRI PONENTE (GE) - CENTRO ELETTRONICA Via Chiaravagna 10/R - Via Sestri 69/71 R
SESTRI PONENTE (GE) - PLAY TIME 2 Via Sestri 50/R

LOMBARDIA:
ABBIATEGRASSO (MI) - PENATI Via Ticino 1
BARZANO' (CO) - ELTRONGROS Via L. da Vinci 54
BRESCIA - DISCO LIBERTY DUE Via Volta 76/78
BRESCIA - VIGASIO MARIO C.so Zanardelli 3/7
BERGAMO - FUMAGALLI GIANCARLO Via Broseta 65/A
BERGAMO - TINTORI ENRICO Via Broseta 1
BERGAMO - VIDEO IMMAGINE Via Carducci Int. Città Mercato
BUSTO ARSIZIO (VA) - BUSTO BIT Via Gavinana 17
BUSTO ARSIZIO (VA) - MASTER PIX Via S. Michele 3
CASALMAGGIORE (CR) - BIT Via Pozzi 6
CASTIGLIONE DELLE STIVIERE (MN) - R.G.B. COMPUTERS Via W. Gnutti 38
CINISELLO BALSAMO (MI) - G.B.C. ITALIANA V.le Matteotti 66
COMO - MANTOVANI TRONIC'S Via Caio Plinio 11
CORBETTA (MI) - PENATI Via S. da Corbetta 49
CREMA (CR) - EL.COM Via Libero Comune 15
CREMONA - MONDO COMPUTER Centro Commerciale CR 2
CREMONA - PRISMA Via B.dda Dovara 8
ERBA (CO) - DATA FOUND COMPUTER SHOP Via A. Volta 4
GRATACASOLO DI PISOGNE (BS) - INFOCAM Via Provinciale 3
LAINATE (MI) - SU DI GIRI V.le Rimembranze 11
LECCO (CO) - DITTA FUMAGALLI Via Cairoli 48
LEGNANO (MI) - NEW GAME C.so Garibaldi 199
MARIANO COMENSE (CO) - H. & S. PRODUCT Via Montebello 83
MILANO - G.B.C. ITALIANA Via Petralia 6
MILANO - MARCUCCI Via F.lli Bronzetti 37
MILANO - MESSAGGERIE MUSICALI C.so Vittorio Emanuele 22
MILANO - PERGIOCO Via S. Prospero 1 (Corduslo)
MONZA (MI) - BIT 84 V.le Italia 4
PAVIA - SENNA COMPUTER SHOP Via Calchi 5
PAVIA - VIDEO SERVICE Galleria Manzoni 15
ROZZANO (MI) - CASA DEL GIOCATTOLO Via Mimose 65
SARONNO (VA) - VIESSE Via Roma 2
SESTO CALENDE (VA) - MARY POPPINS SHOPS Via Manzoni 53/C
SONDRIO - TRIULZI ERMINIA P.le Bertacchi 39
VARESE - FLOPPY P.zza del Tribunale
VARESE - GIOCHERIA ELLEDUE Via Giusti 16 - Via Sanvito Silvestro 55
VARESE - SUPERGAMES Via Carrobbio 13
VIMODRONE (MI) - MISTER BIT (Int. Città Mercato) Strada Padana 292
VOGHERA (PV) - GIOCHI PER ... P.zza Meardi Ang. Corso XXVII Marzo

MARCHE:
ANCONA - I.R.M.E.A. Via Grandi 3 - Via Orefici 14
CIVITANOVA MARCHE (MC) - CESARI RENATO Via Leopardi 15
FABRIANO (AN) - BALLELLI V.le Serafini 39/45
JESI (AN) - EMJ P.zza Repubblica 5
MACERATA - CERQUETELLA PIERINO Via Spalato 126
PESARO - PERSONAL COMPUTER Via Ponchielli 2
PORTO D'ASCOLI (AP) - MEGAMARK Via Posubio

PIEMONTE:
ALBA (CN) - PUNTO BIT C.so Langhe 26/C
ALESSANDRIA - TAULINO COMPUTERS P.zza Carducci 13
ARONA (NO) - COMPUTER Via Monte Zeda 4
ASTI - ASTI GAMES C.so Alfieri 26
ASTI - RECORD Galleria F. Argenta 3
BIELLA (VC) - SIGEST Via Bertodano 8
CASALE MONFERRATO (AL) - DANY ITALIANA Via Manara 7
CIRIE' (TO) - BIT INFORMATICA C.so V. Emanuele 154
CUNEO - ROSSI COMPUTERS Via Nizza 42
NOVARA - K. & G. Via Ranzoni 2
ORBASSANO (TO) - COMPUTER WORK Via Monte Grappa 22/A
TORINO - ALEX COMPUTER E GIOCHI C.so Francia 333/4
TORINO - COMPUTING NEWS Via Marco Polo 40/E
TORINO - MAGLIOLA Via N. Porpora 1
TORINO - MARCHISIO Via Polienzo 6
TORINO - MATRIX Via Massena 38/H - Via Monginevro 1
TORINO - MICRONTEL C.so Giulio Cesare 56 bis
TORINO - PLAY GAME SHOP Via C. Alberto 39/E
TORINO - SOFTEL Via Nizza 45/F
TORINO - TV MIRAFIORI C.so Unione Sovietica 381 - Via C. Alberto 31
TORINO - VIDEO COMPUTER Via Madama Cristina 57 bis
TORTONA (AL) - MUSICA E DINTORNI Via Bandello 19
VERBANIA (NO) - ELLIOT COMPUTER SHOP P.zza Don Minzoni 32
VERCELLI - ELETTRONICA Via Scalise 5

PUGLIA:
BARI - ARTEL Via Fanelli 206/26
BARI - WILLIAMS COMPUTER CENTER V.le Unità d'Italia 79
BARLETTA (BA) - COMPUTER SHOP Via G. Carli 17
BARLETTA (BA) - FAGGELLA GIANNI Via Alvisi 4
BARLETTA (BA) - MELCHIONI ELETTRONICA Via C. Pisacane 11/15
FOGGIA - BOTTICELLI GUIDO Via degli Aviatori 39/A
FOGGIA - LEONE CENTRO P.zza Giordano 70
S. SEVERO (FG) - IL DISCOBOLO Via Tiberio Solis 7
TARANTO - MARCOS COMPUTER Via Puglia 36

SARDEGNA:
CAGLIARI - COMPUTER HOUSE Via Cavalcanti 7
CAGLIARI - COMPUTER SHOP Via Oristano 12
CARBONIA (CA) - SARDA SYSTEMS Via Marche 9
IGLESIAS (CA) - MUNTONI SERGIO Via Roma 20/21
SASSARI - VIDEO GAMES Via dei Mille 17

SICILIA:
AGRIGENTO - COSTANZA NICOLO' Via Callicratide 104
AUGUSTA (SR) - MACH 3 Via Garibaldi 5
CALTANISSETTA - FIRA EXPRESS SECURITY V.le della Regione 63
CATANIA - AZETA Via Canfora 140
CATANIA - C.D.M.P. Via Amantea 53
FLORIDIA (SR) - COMPUTER TIME Via Garibaldi 116/A
PALERMO - ELEKTROMARKET LIVORSI - C.so A. Amedeo 196/B
PALERMO - HOME COMPUTER V.le delle Alpi 50/F
PALERMO - IL NANO VERDE Via F. Bentivegna 65
PALERMO - PEDONE Via Ugo La Malfa 81
PALERMO - RANDAZZO ANGELO Via Mariano Stabile 100/B 1
RAGUSA - BIT INFORMATICA V.le dei Platani 40
SIRACUSA - NIWA POINT Via M. Bonanno 23

TOSCANA:
AREZZO - DEDO SISTEMI Via Piave 13
AREZZO - MULTIDEIT P.zza Risorgimento 10
CECINA (LI) - ELECTRONIC SERVICE C.so Matteotti 48
FIRENZE - ELETTRONICA CENTOSTELLE Via Centostelle 5 A/B
FIRENZE - EUROSOFT Via del Romito 1 D/R
FIRENZE - TELEINFORMATICA TOSCANA Via Bronzino 36
FOLLONICA (GR) - MICHELONI GIANFRANCO Via C. Colombo 14/C
LIDO DI CAMAIORE (LU) - IL COMPUTER V.le Colombo 216
LIVORNO - FUTURA 2 Via Cambini 19
LUCCA - CIPOLLA ANTONIO Via V. Veneto 26
MASSA CARRARA - FLOATING POINT Via Galleria L. da Vinci 32
MONTIGNOSO (MS) - PLAY MASTER Via Intercomunale 49
PIETRASANTA (LU) - HIGH-TECH COMPUTERS Via Provinciale 112
PISA - IDEA SOFT Via Vespucci 98
PISTOIA - OFFICE DATA SERVICE Galleria Nazionale 22
PONTEDERA (PI) - ELECTRONIC DREAMS Via Dante 77
S. GIOVANNI VALDARNO (AR) - I. C. S. P.zza Libertà 12/E
VIAREGGIO (LU) - TOP GAMES Via S. Andrea 122

TRENTINO ALTO ADIGE:
BOLZANO - COMPUTER POINT Via Roma 82
MERANO (BZ) - KONTSHIEDER ERICK Lauben 313
TRENTO - CRONST Via G. Galilei 25

UMBRIA:
FOLIGNO (PG) - ETA BETA P.zza S. Domenico 10/A
PERUGIA - MIGLIORATI Via S. Ercolano 3/10
PERUGIA - STUDIO SYSTEM Via R. D'Andreotto 49/51
SPOLETO (PG) - COMPUTER'S HOME V.le Trento e Trieste 67
TERNI - BUCCI FRANCO C.so Tacito 76

VALLE D'AOSTA:
AOSTA - INFORMATIQUE Avenue du Conseil des Commis 14/16

VENETO:
MESTRE (VE) - CASA DEL DISCO Via Ferro 22
MESTRE (VE) - GUERRA EGIDIO Via Bissuola 20/A
PADOVA - COMPUMANIA Via C. Leoni 32
PADOVA - COMPUTER POINT Via Roma 63
SAN DONA' DI PIAVE (VE) - GUERRA COMPUTERS Via C. Battisti 53
TREVISO - GUERRA COMPUTERS P.zza Trentin 6
VENEZIA - COMPUTER LINK Via S. Marco 2970
VENEZIA - R. CAPUTO Via S. Marco 5193
VERONA - CASA DELLA RADIO Via Leoncino 19
VERONA - PERSONAL WARE Vicolo Volto S. Luca 6
VICENZA - ZUCCATO C.so Palladio 7/8

QUI SI TROVANO SOLO GIOCHI ORIGINALI

LEADER

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

IN ATTESA

Dopo avervi mostrato una primissima foto in uno dei numeri dell'anno scorso sembra che la nostra attesa sia finalmente alle battute conclusive con l'attesa conversione di un vero classico come MITH, abbiamo voluto contattare Adrian Cale (direttore esecutivo) per saperne di più...

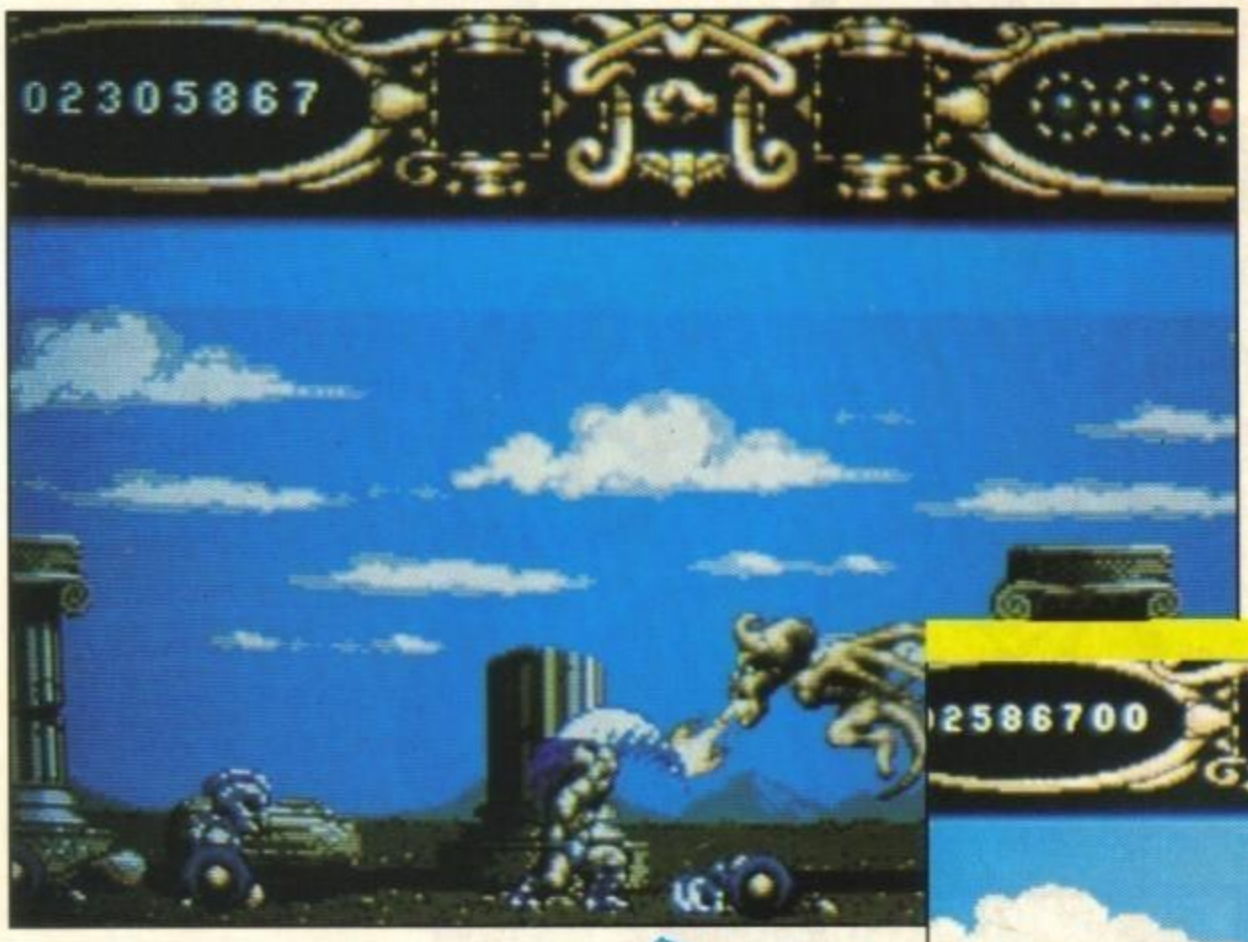
Come certamente ricorderete (in caso negativo, fate finta di niente e andate pure avanti) quando il gioco venne presentato un anno e mezzo fa circa sul Commodore 64 riscosse subito un notevolissimo successo aggiudicandosi i bollini qualità di un po' tutte le riviste del settore (ZZAP! compresa); l'intento espresso è ora quello di riuscire a bissare un simile eclatante risultato con questa conversione che promette di sfruttare al massimo tutte quelle che sono le indubbie maggiori potenzialità tecniche dei 16 bit al fine di realizzare un arcade adventure senza precedenti. Sostanzialmente il gioco è rimasto invariato, anche se un'assidua ricerca dei minimi particolari ha necessariamente portato ad alcune modifiche che ne caratterizzeranno ulteriormente l'impatto visivo. Tanto per cominciare l'eroe non è più il baldo giovane con jeans, t-shirt e scarpe da ginnastica, ma è stato invece sostituito da un muscoloso barbaro (palesemente anabolizzato) armato di spadone, questo ha anche consentito l'inserimento di un'epica sequenza introduttiva di cui non abbiamo visto ancora nulla, ma che si prospetta come altamente spettacolare (la Psygnosis si ritenga avvisata); allo stesso modo è stata l'intera ambientazione di fondo ad essere stata riveduta.

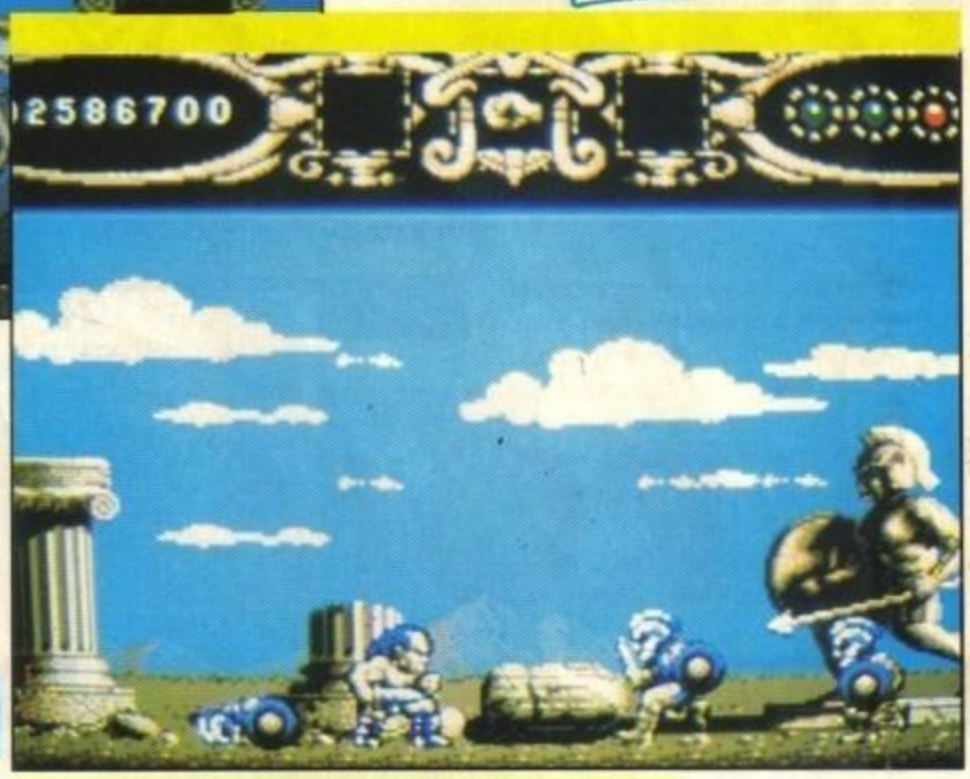
All'interno della confezione troveremo tre dischetti contenenti i quattro livelli che compongono l'ossatura del gioco (a loro volta suddivisi in zone), ambientati ciascuno in una differente

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

DI UN MITO...





epoca mitologica (i templi della Grecia attica, le piramidi dell'antico Egitto...). Inutile aggiungere che durante la partita ve la dovrete vedere con le più incredibili e mostruose creature che occhio umano abbia mai veduto (frase un tantino inflazionata, ma pur sempre d'effetto).

Per il momento posso solo aggiungere che ci sarà una colonna sonora all'altezza, un'accuratissima animazione di ogni personaggio, tutta una serie di oggetti da raccogliere e rompicapi da risolvere e un'attenzione alla grafica ampiamente testimoniata dalle numerose foto che ci sono state gentilmente inviate (e che noi, altrettanto gentilmente, pubblichiamo, invece di tenercele per noi... Scusate, oggi ho preso una mezza insolazione).

Chiudiamo quindi il discorso con l'uscita che è prevista per il mese di Giugno, purtroppo al momento della chiusura del numero non abbiamo ancora ricevuto la versione definitiva e quindi dobbiamo necessariamente rimandarvi al ritorno dalle vacanze per la recensione finale, nel frattempo vi auguro solo una cosa... divertitevi!

MAX

WAITING FROM SYSTEM 3...

Ovviamente Mith non è l'unico gioco annunciato dalla System 3 per quest'imminente autunno che si prospetta sempre più esplosivo, tanto per comiciare si attende con crescente impazienza la conversione di LAST NINJA III che potrebbe essere definitivamente ultimata da un momento all'altro (l'uscita non è ancora stabilita, ma crediamo avverrà entro Luglio), così come sempre entro la fine di Settembre dovrebbe finalmente essere disponibile per i 16-bit anche l'ultimo (e da tempo promesso, come nel caso di Mith) grande gioco che dopo aver fatto la storia del C64 si ripropone sui nostri monitor nella sua nuova veste "potenziata", parlo ovviamente di VENDETTA. Prendendo spunto dalla sezione di guida di quest'ultimo è in avanzata fase di realizzazione anche TURBO CHARGE che si presenta come un'interessante variante di Special Criminal Investigations nel quale dovrete intercettare dei carichi di armi che vengono trafugati verso un territorio straniero. Altro titolo annunciato è CHANGELING nel quale dovrete esplorare un misterioso asteroide trasformandovi di volta in volta nella creatura mutante che risulterà più conveniente in quella particolare situazione, chiudiamo con l'ultimo gioco che dovrebbe fara la sua comparsa comunque entro Natale e che si chiama SILLY PUTTY, protagonista dell'avventura sarà una vischiosa pallina tondeggiante (come tutte le palle d'altronde), per il momento questo è tutto, non appena ne sapremo di più ne verrete prontamente informati...

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

Progetto Grafico: Paola Immordino

EHI, BOY...

A ROMA C'É JOY!

JOY È L'AMICO CHE TI GUIDERÀ
NELLA STRABILIANTE CATENA DI NEGOZI
DISTRIBUTORI DI VIDEOGIOCHI ORIGINALI
PER TUTTI I COMPUTER

VENDITA HARDWARE: COMPATIBILI IBM, COMMODORE 64, AMIGA

GRUPPO VIDEOGIOCANDO

Potrai trovare i negozi del GRUPPO VIDEOGIOCANDO a Roma:
Casal de' Pazzi, 113 - Circ.ne Ostien

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

SIMULMONDO & DYLAN DOG:
AFFARE FATTO!

Approfittando del concomitante incontro con la Lucasfilm abbiamo concluso l'intensa giornata bolognese al quartier generale della Simulmondo ospiti interessati di Francesco Carlà che ci ha cortesemente mostrato quelli che saranno i loro cavalli di battaglia per questo prossimo autunno...

Bisogna precisare che il motivo principale della nostra visita era una copia di Big Game Fishing al fine di poterlo finalmente recensire (visto che per una serie di alcuni spiacevoli contrattempi non ci era stato ancora recapitato), ma a quel punto, come spesso accade, una cosa tira l'altra e così ci siamo ritrovati a parlare di un argomento che già in precedenza aveva tenuto banco durante la giornata. Fin dal nostro arrivo (ovviamente in ritardo) alla villa del convegno ci era stata infatti consegnata una cartelletta Simulmondo contenente il comunicato stampa che annunciava al mondo intero l'intesa ormai raggiunta con l'editrice Bonelli per la realizzazione di un videogioco ispirato al loro più famoso personaggio divenuto ormai un eroe su scala nazionale grazie ad uno strepitoso successo editoriale sancito da una serie di tirature record in continua crescita. Ovviamente stiamo parlando (perdonate il plurales maiestatis...) di DYLAN DOG che è così destinato a trovare la sua definitiva consacrazione anche nel mondo dei videogames andandosi ad affiancare a tutti gli altri protagonisti dei fumetti che già da tempo hanno avuto la loro più o meno trionfale apparizione sui nostri monitor. Superfluo aggiungere che a quel punto la curiosità di vedere come effettivamente stessero procedendo le cose era notevole e tale da giustificare pienamente un ulteriore dilazione sulla tabella di marcia (che aveva comunque ormai accumulato un ritardo decisamente insanabile: addio partita di tennis... NdMax). Sono bastati pochi minuti per convincermi di come ne sia valsa decisamente la pena! Vi assicuro che le prime immagini del gioco mi hanno decisamente entusiasmato a cominciare dalla splendida sequenza introduttiva animata, la grafica curata dal nuovo arrivato Stefano Balzani riprende magistralmente lo spirito del fumetto con alcuni tocchi di vera classe come il quadro raffigurante la copertina di un disco... (Ditemi voi di chi, visto che compare in una delle foto), per non parlare delle animazioni a mio giudizio eccezionali, il gioco è strutturato come un convenzionale arcade adventure nel quale dovrete esplorare un castello infestato da orde d'Uccisori (il gioco è infatti ispirato al famoso numero 5), credo comunque che avremo ancora modo di tornare nuovamente sull'argomento in attesa dell'uscita prevista "...in tempo utile per Natale...".

Chiuso un discorso se ne è comunque subito aperto un altro con la visione dell'atteso ITALIAN NIGHT 1999 da considerarsi già praticamente ultimato, ma che verrà pubblicato solo alla fine dell'estate per comprensibili scelte commerciali ("inutile bruciarlo" ci ha detto Carlà), si tratta comunque di un'avventura grafica ambientata a Milano, l'azione ha luogo attraverso le vie della città meticolosamente riprodotte, la cosa curiosa è stata che non essendoci presente il programmatore nessuno sapeva esattamente cosa si dovesse fare, dopo un po' di smarrimento iniziale ad un certo punto è saltata fuori da un cassetto la soluzione del gioco che con un'ardita mossa (penosamente fallita) avevo cercato di trafugare con il proposito di presentarvi per la prima volta nella storia una soluzione di un gioco che deve ancora uscire (ovviamente sto scherzando!). Attendetevi comunque una recensione molto presto, la prima impressione è comunque decisamente confortante; concludendo per il momento il discorso Simulmondo dedico le ultime poche righe ad un'altra interessantissima novità prevista per il ritorno dalle vacanze: si tratta di un rivoluzionario corso interattivo di Fisica e Chimica tramite i quali apprendere le materie direttamente dal vostro monitor, peccato solo che non siano già disponibile, credo che molti rimandati li avrebbero decisamente apprezzati, di sicuro più economico che tre mesi di ripetizioni!

MAX

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

POSSIEDI UN AMIGA?
ASSOCIATI AL CLUB DEI VIDEOGIOCHI ORIGINALI

FunClub Amiga

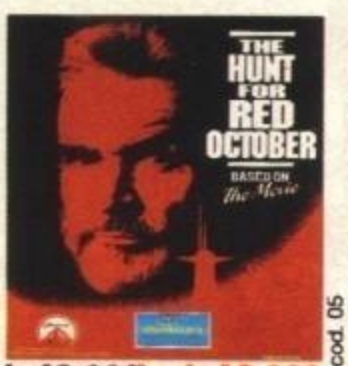
cod. 01
L. 29.000 L. 6.000

cod. 02
L. 29.000 L. 9.000

SCEGLI 3 GIOCHI A PARTIRE DA LIRE 6.000 L'UNO

cod. 03
L. 29.000 L. 9.000

cod. 04
L. 29.000 L. 6.000



cod. 05
L. 49.000 L. 19.000

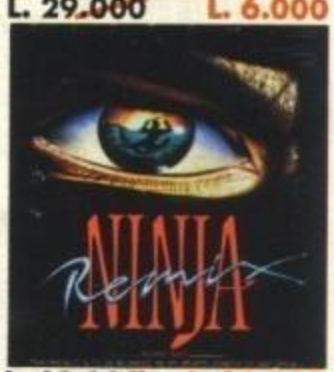
cod. 06
L. 29.000 L. 6.000

cod. 07
L. 29.000 L. 6.000

cod. 08
L. 29.000 L. 9.000

cod. 09
L. 49.000 L. 19.000

cod. 10
L. 29.000 L. 9.000



cod. 11
L. 49.000 L. 12.000

cod. 12
L. 29.000 L. 6.000

FUN CLUB offre ai suoi soci l'opportunità di acquistare e ricevere direttamente a casa i migliori videogiochi di tutti i tempi e i più recenti successi. Una vasta scelta tra giochi di azione, simulazione, coin - op, avventura, sport, strategia, fantasy...tutti rigorosamente originali e corredati da istruzioni dettagliate.

PREZZI VANTAGGIOSI con sconti a partire dal 20% fino al 50% e più.

UNA GRANDE OFFERTA riservata ai nuovi soci, 3 videogiochi a scelta illustrati in questa pagina a prezzi incredibili.

ECCO COSA DEVI FARE

Ritaglia, compila e spedisci il coupon qui a fianco; riceverai gratuitamente, ogni 8 settimane, il catalogo che contiene titoli selezionati da un gruppo di esperti con dettagliate notizie e informazioni per guidarti nella scelta dei tuoi videogiochi preferiti.

Ogni due mesi il club ti propone il **IL BEST SELLER** scelto da noi. Se desideri riceverlo non devi fare assolutamente nulla, ti viene inviato automaticamente. Se invece vuoi ricevere un gioco diverso basterà comunicarlo al Club (anche per fax o telefono) entro la data indicata sul modulo d'ordine allegato al catalogo.

Il Club ti chiede solo **UN PICCOLO IMPEGNO,** l'acquisto di 1 o più videogiochi a catalogo, per un valore minimo di L.29.000 (+ L.3.500 di contributo spedizione) ogni due mesi. Ogni anno l'abbonamento ti sarà rinnovato gratuitamente. Per disdirlo non dovrai fare altro che comunicarcelo per raccomandata entro due mesi dalla data di scadenza.

cod. 13
L. 49.000 L. 12.000

THE FIDELITY CHESSMASTER 2100

The Finest Chess Program in the World

cod. 14
L. 59.000 L. 25.000

TGM

MODULO DI ASSOCIAZIONE

SI', desidero diventare Socio del FUN CLUB e ricevere i videogiochi da me indicati qui sotto. Ho preso visione delle condizioni d'adesione e dei vantaggi che mi garantisce Fun Club. Dichiaro di accettare espressamente l'invio bimestrale automatico del gioco denominato "best seller" o di effettuare un acquisto minimo di L. 29.000 (+ L. 3.500 spese spedizione)

Indico in questi spazi i numeri di codice dei videogiochi da me scelti /_____/ /_____/ /_____/

Codice del titolo che mi sarà inviato qualora uno dei videogiochi risultasse esaurito /_____/

Pagherò in contrassegno al ricevimento della merce

Nome _____ Cognome. _____

Via _____

Località _____ Prov. _____

CAP. _____ Tel._____/_____ Data _____

Firma (di un genitore se minorenne) _____

Età _____ Professione: _____

Compila,ritaglia spedisci a:

FUN CLUB. VIA S. VITO SILVESTRO, 60 21100 VARESE

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

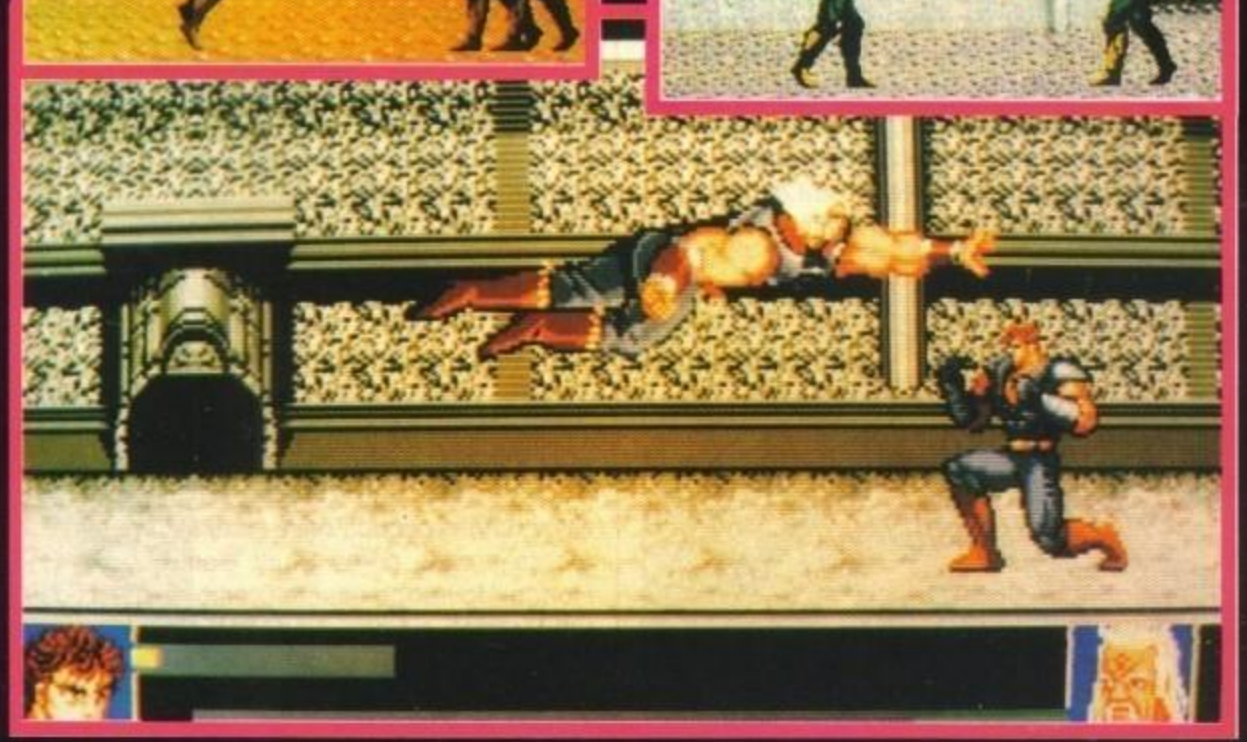
http://www.oldgamesitalia.net/

FINALKENSHIRAMENTE

(il più stupido titolo della storia di TGM!)

Non vi potete nemmeno immaginare il sollievo che ho provato alla notizia che effettivamente l'Elite è ormai in procinto di lanciare la sua più che attesissima conversione di LAST BATTLE (annunciata ormai da più di un anno); basta con le telefonate, basta con le lettere (cui ovviamente non potevamo rispondere, non sapendo assolutamente niente al riguardo); ad ogni modo prestando fede alle ultime voci il gioco dovrebbe essere comunque disponibile (toccate ferro!) entro la fine di Giugno e salvo ulteriori (imprevedibili) complicazioni troverete di sicuro la recensione definitiva sul prossimo numero, per il momento accontentatevi di un paio di foto, non è molto, ma è sicuramente meglio di un dito in un occhio... Già che ci siamo vale comunque la pena accennare concisamente della collezione autunno-inverno dell'Elite che dopo qualche anno di smarrimento (in cui non era andata oltre alle conversione dei suoi classici per i 16-bit) sembra aver recentemente ritrovato il bandolo della matassa annunciando una serie di titoli decisamente interessanti. Il primo a cui sto facendo riferimento è EUROPEAN CHAMPIONSHIP 1992 (al proposito vorrei un minuto di raccoglimento affinché si verifichi un'ormai miracolosa qualificazione dell'Italia per gli Europei, fra le altre cose avevamo già pianificato una più che allettante trasferta in Svezia... NdMax) che anche se intitolato ai prossimi Campionati continentali nasconde invece sotto falso nome uno la conversione di uno dei più gettonati coin-op di questi ultimi anni, mi riferisco al famoso gioco della Tecmo che nonostante non fosse poi niente di eccezionale continua a riscuotere incredibili consensi, vi dico subito che bisognerà però attendere fino a Novembre. Per il mese successivo (fatemi fare un paio di calcoli... sì, direi Dicembre...) dovrebbe essere pronta anche un'altra importante conversione come quella di CAVEMAN NINJA divertentissimo coin-op della Data East, il lavoro è stato affidato al gruppo che si fa chiamare Eldritch the Cat (autori di Projectyle e dell'imminente Ninja III) per quanto riguarda la versione Amiga, mentre quella St sarà ad opera dei responsabili di Shadow of the Beast, tutto sommato mi sembrano delle credenziali più che valide... Per la prossima primavera sono invece previsti altri due importanti titoli d'altrettanti coin-op che hanno tutte le carte in regola per diventare dei veri campioni per quest'anno, il primo è della Data East e si chiama EDWARD RANDY che con i suoi combattimenti sulle ali di una squadriglia di biplani rappresenta indubbiamente qualche cosa di particolarissimo, mentre il secondo è della Namco e non credo abbia bisogno di presentazioni, si tratta di SUZUKA GP, Winnig Run 2...

MAX

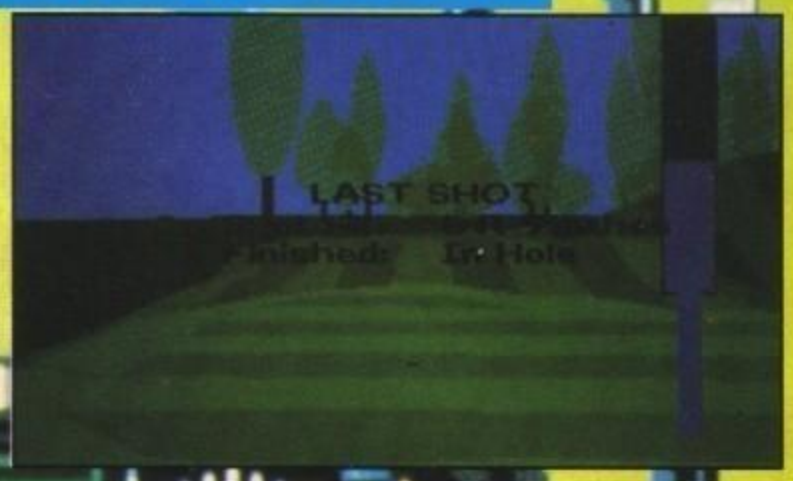


http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

COMING FROM MICROPROSE



Prima dell'estate è il periodo di maggiore interesse per quanto riguarda le anticipazione in quanto tutte le case sono indaffarate a porre gli ultimi ritocchi ai nuovi prodotti che verranno poi lanciati entro Natale, ovviamente lo stesso vale anche per la Microprose...

Per prima cosa voglio puntualizzare quanto da me scritto nella recensione di MIDWINTER II: il gioco nella versione Amiga non sarà purtroppo disponibile prima di Settembre, salvo improvvisi cambiamenti, colgo comunque l'occasione per ribadirne l'assoluta qualità. Per quanto riguarda conversioni di giochi già usciti da tempo per PC troverete in questo stesso numero l'update di RAILROAD TYCOON mentre quando leggerete l'articolo dovrebbe essere già ampiamente finito anche F-15 STRIKE EAGLE II di cui ci occuperemo quanto prima. Il gioco è stato comunque nel frattempo parzialmente riveduto (con l'aggiunta di due nuovi scenari, il Golfo Persico non poteva certo mancare), a giudicare da una versione non definitiva sembra convincentemente veloce e fluido. Veniamo comunque alle novità vere e proprie, il primo titolo in questione è il seguito di uno dei più famosi simulatori di volo mai realizzati (che pare abbia venduto più di un milione di copie in tutto il mondo), si tratta di GUNSHIP 2000 la cui uscita è prevista nella versione PC prima dell'estate; questa volta non avrete a disposizione il solo Apache, ma potrete scegliere fra più modelli differenti d'elicottero in funzione del tipo di missione che dovrete affrontare (anche in questo caso ci sarà lo scenario del Golfo Persico). Altra simulazione di volo particolarmente attesa è F117A NIGHTHAWK STEALTH FIGHTER 2, inutile aggiungere che con un predecessore così illustre il successo non può che essere assicurato, l'uscita è prevista per Ottobre sul PC (come di consueto gli utenti Amiga dovranno pazientare un po' prima di poterci mettere le mani sopra). Per concludere il discorso aereo una sorpresa dall'etichetta Micro Style (che si occupa delle simulazione più d'impronta arcade come Stunt Car Racer o RVF Honda) dovrebbe essere presto disponibile per tutti i formati, si tratta di AIR DUEL che vi permetterà d'affrontare una vastissima gamma d'esaltanti duelli nei cieli (nel caso a due giocatori lo schermo è diviso in due, ma è anche previsto anche il collegamento seriale), la cosa più interessante è l'ampia possibilità di scelta che vi permetterà di pilotare a vostra discrezione i velivoli delle guerre mondiali, quelli contemporanei oppure addirittura le navette futuristiche (come il caccia di Luke Skywalker!). Torniamo pure con i piedi per terra per un altro gioco Micro Style, mi riferisco all'imminente 3D GOLF (titolo provvisorio) che uscirà in estate per ST seguito a ruota dalle altre versioni, la cosa decisamente innovativa (anche se già sfruttata da alcune console) è la sconvolgente visuale "dalla pallina" ogni volta che effettuerete un tiro. Un breve cenno ad un gioco strategico di cui non si conosce ancora molto e chiamato COMMNAND HQ prima di chiudere con uno dei titoli più attesi: GRAND PRIX (anche in questo caso il titolo non è da considerarsi definitivo) che viene considerato come il più completo e realistico simulatore di F1 mai realizzato, graficamente ricorda Indy 500, ma la presenza di tutti i tracciati del mondiale e di altri accorgimenti gli dovrebbero permettere d'essere migliore (il lavoro è affidato a Geoff Crammond, autore di Stunt Car Racer, che non è certo uno sprovveduto!), potremo finalmente vedere il gioco definitivo in autunno... Bye, bye!

MAX

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

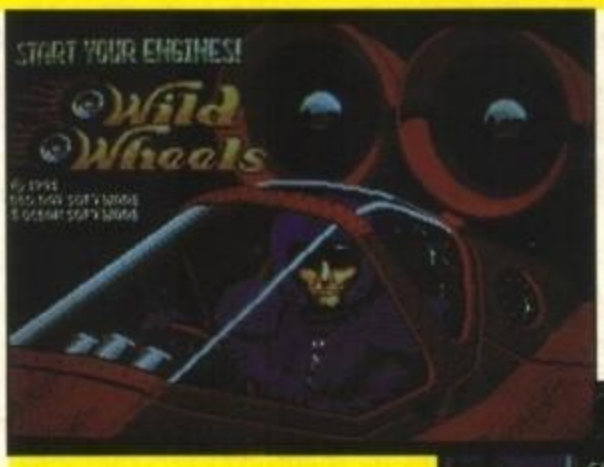
http://www.oldgamesitalia.net/

ANCORA NOVITA'...

In mezzo a tante preview non potevamo certo dimenticarci di tre importantissime case come l'Ocean, la Gremlin e l'US Gold, non perdiamo tempo e vediamo che cosa hanno da proporci...

OCEAN

Alcune notizie non confermate davano la celebre casa inglese sull'orlo del fallimento per l'eccessivo numero di licenze recentemente acquisite che se non verranno velocemente convertite in bei giochi potrebbero significare seri problemi al bilancio societario. Ad ogni modo i titoli in arrivo sono veramente tanti e così iniziamo subito con i nomi: il primo che dobbiamo necessariamente citare è il "desaparecido" EPIC le cui tracce dopo una corposa preview di un anno e mezzo fa sono improvvisamente scomparse, sembra comunque che il gioco sia ormai definitivamente ultimato (anche perché i programmatori, Digital Image Design, hanno già cominciato a lavorare a Robocop 3!) e quindi lo attendiamo da un momento all'altro; fra i giochi più imminenti troviamo ELF che si propone come un arcade adventure dalla grafica coloratissima e particolarmente accattivante, WIZKID seguito del famosissimo Wizball, che vede quindi il ritorno in grande stile della Sensible Software e WILD WHEELS, uno stranissimo gioco con delle macchinine a spingere una sfera in una sorta di campo da calcio! In ognuno di questi casi l'uscita dovrebbe coincidere, al più tardi, con il ritorno dalla vacanze, ma le novità non sono mica tutte qui, riprendiamo pure l'elencazione: DARKMAN, ennesima licenza tratta dall'omonima pellicola, SNOWBALL BROS, versione "invernale" di Bubble Bobble, BILLY THE KID, ambientato nel Far West (anche se un primo demo, ormai datato, non mi aveva convinto più di tanto), THE SIMPSONS è invece ispirato ad una cartone animato demenziale che sta riscuotendo un enorme successo negli Stati Uniti, il già citato ROBOCOP 3 che uscirà in contemporanea con il film (attenzione alle sequenze tridimensionali che si preannunciano



WILD WHEELS

clamorose, non per niente ad opera degli autori di F-29 Retaliator!), SMASH TV conversione dell'ultraviolento gioco futuristico e ancora un'altra licenza illustre come quella di TERMINATOR II...

GREMLIN

Appena recensiti l'ottimo SWITCHBLADE II e l'interessante HERO QUEST siamo tutti in trepidante attesa (come vi ho già detto il numero scorso) di TURBO CHALLENGE II (previsto per Ottobre), nel frattempo dovrebbe essere presto disponibile PEGASUS che vi vedrà a cavallo del mitico unicorno bianco alato, l'azione ricorda il mitico Joust, staremo a vedere. Dagli autori di FOFT è invece in fase di sviluppo UTOPIA, per quanto ne sappiamo il loro proposito e di rendere ormai superato un classico come Sim City, non sarà certo facile, ma non vi nascondo che non mi dispiacerebbe affatto avere fra le mani un simile capolavoro! Sempre entro la fine dell'anno anche gli ultimi due titoli: il primo, SPACE CRUSADE, è degli autori di Hero Quest è si prospetta similmente come un RPG dinamico ad ambientazione spaziale, il secondo rappresenta invece una nuova prova di classe dagli autori dell'ottimo Lost Patrol, si chiama

PEGASUS

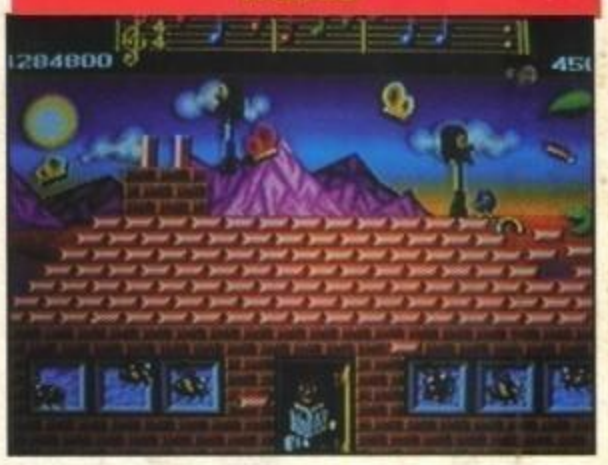
ELF

FLAG sul quale confidiamo di dirvi di più nel prossimo numero.

US GOLD

Anche qui le novità sono molte e tali da farvi sicuramente sobbalzare dalla sedia (peccato solo che in alcuni casi certi precedenti siano non troppo rassicuranti...). Tralasciando l'interessantissimo CYBERCOON III che non è riuscito a trovare lo

WIZKID



spazio che avrebbe sicuramente meritato (sono cose che succedono e ce ne scusiamo) e l'imminente MERCS gli occhi sono tutti puntati sulla Delphine per il suo CRUISE FOR A CORPSE; tutto questo prima dell'estate, e dopo? Prima che uscisse Turbo Out Run qualche d'uno (noi compresi) lo aveva erroneamente chiamato OUT-RUN EUROPA, questa volta è veramente lui che dovrebbe comparire sui nostri monitor verso Settembre (che secondo me poi finirà per essere Natale, ma è solo una mia supposizione maligna), della serie AD&D è annunciato a breve termine SHADOW SORCERER mentre due attesi giochi che faranno la loro quasi concomitante apparizione anche su Megadrive si preparano a comparire per tutti i formati (solo il PC è al momento escluso) in autunno: si tratta di ALIEN STORM e BONANZA BROS. Chiudiamo con un'attesissima conversione da coin-op di un gioco che ci ha già notevolmente esaltato per il Super Famicon, parlo di FINAL FIGHT che verrà però personalmente convertito dalla Capcom... (Tocchiamo ferro!)

MAX

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

PERGIOCO

il tuo negozio dei giochi
nel cuore di **MILANO**
a piazza **Cordusio,**
in via
SAN PROSPERO 1

16 BIT TOP 99

TITOLO	TRA	AMI	ATst	PC	schede
'NAM		49	....	59+	
4D SPORTS BOXING		....	....	49+	HCEV
4D SPORTS DRIVING		....	....	59+	HCEV
500 C.C. MOTO MANAGER	ITA	49	....	....	
A-10 TANK KILLER		79	....	79+	CEV
ADS Advanc.Destroyer Simulator	SI	29	....	29*$	CEV
B.A.T.	SI	59	69	....	
BACK TO THE FUTURE III	SI	29	29	....	
BANDIT KINGS OF ANCIENT CHINA		....	....	99*	CE
BETRAYAL		69	69	....	
BIG GAME FISHING	ITA	59	69	....	
CENTURION DEFENDER OF ROME	SI	59	....	59$*	EV
CHALLENGERS	SI	....	....	59$	CE
CHAOS STRIKES BACK		49	....	....	
CHESS SIMULATOR	SI	49	49	49$*	HCEV
CHUCK YEAGER'S ADV.FLIGHT 2.0	SI	59	....	....	
COHORT	ITA	49	....	....	
DEATH KNIGHTS OF KRYNN		....	....	69$*	CE
DEFENDER OF THE CROWN		19,5	....	19,5*$	CE
DRAGON WARS		69	....	72+	CEV
DUCK TALES The Quest For Gold	SI	49	....	49*$	CE
DUNGEON MASTER		49	....	....	
ELITE PLUS		....	....	89*$	EV
ELVIRA	SI	99	....	99*$	EV
EYE OF THE BEHOLDER		....	....	69$*	CEV
F-19 STEALTH FIGHTER	SI	69	....	99$*	HCEV
FALCON		59	....	89+	E
FEUDAL LORDS	SI	49	....	....	
FOOTBALL MANAGER WORLD CUP ED.	SI	49	....	46,90+	
FORMULA 1 3D	ITA	49	....	....	
FORMULA 1 MANAGER 1990	ITA	....	....	39*$	HC
GEISHA	ITA	59	....	59$*	
GENGHIS KHAN		59	....	69+*	E
GHOSTBUSTERS II	SI	49	....	49*	CEV
GODS		49	....	....	
GOLDEN AXE	SI	49	49	49+	
HARD DRIVIN' II	SI	29	....	29+	
HARPOON		59	....	79$	CE
HILL STREET BLUES	SI	49	....	....	
I PLAY 3D SOCCER	ITA	59	69	....	
IMPERIUM	SI	49	....	49$*	HCEV
INDIANAPOLIS 500	ITA	49	....	45*$	CEV
IT CAME FROM THE DESERT		....	....	59$	EV
JACK NICKLAUS UNLIMITED GOLF		72	....	72$*	CEV
KICK OFF 2	SI	29	29	49$*	EV
KICK OFF 2 THE FINAL WHISTLE	SI	29	29	....	
KING'S QUEST V		....	....	99*$	V
LEMMINGS		49	49	....	
LIFE & DEATH II THE BRAIN		....	....	49$*	EV
LORD OF THE RINGS	SI	....	....	69$*	CV
LOTUS ESPRIT TURBO CHALLENGE	SI	49	....	....	
LUPO ALBERTO	ITA	29	....	....	
MEGATRAVELLER 1	SI	49	49	49$*	CEV
MERCHANT COLONY		49	59	....	
MIG-29 FULCRUM	SI	59	....	59+	CEV
NABUNAGA'S AMBITION		99	....	99*	CE
NARCO POLICE	SI	29	....	29$*	HC
NIGHT SHIFT	ITA	59	59	59$*	EV
PANZA KICK BOXING	SI	29	....	29$*	CEV
PLAYER MANAGER	SI	49	....	....	
POWERMONGER	ITA	59	....	....	
PREDATOR 2	SI	29	29	29$*	CEV
PRINCE OF PERSIA		29	....	29+	CEV
PRO TENNIS TOUR 2	SI	49	....	....	
RED BARON		....	....	89+	V
RISE OF THE DRAGON		....	....	89*$	V
ROAD & CAR esp.TEST DRIVE III		....	....	33$*	EV
ROBOCOP II	SI	29	49	....	
ROCKET RANGER		19,5	....	19,5*$	CE
ROMANCE OF THE THREE KINGDOMS		119	....	....	
SAVAGE EMPIRE		....	....	59*$	EV
SECRET OF MONKEY ISLAND	ITA	69	69	69$*	CE
SILK WORM IV	SI	29	29	....	
SIM CITY + POPULOUS	SI	59	59	59*$	HCE
SIM CITY ANCIENT CITIES	SI	....	....	33$*	HCEV
SIM CITY FUTURE CITIES	SI	....	....	33$*	HCEV
SIM EARTH	SI	....	....	89+	HEV
SORCERERS GET ALL THE GIRLS		....	....	79$*	CEV
SPACE QUEST IV		....	....	89$*	V
SPEEDBALL 2	SI	49	49	....	
STAR CONTROL		59	....	59$*	CEV
STELLAR 7		59	....	59+	CEV
SUPER MONACO G.P.	SI	29	....	....	
SUPER OFF ROAD	SI	29	....	29+	
SUPREMACY	SI	59	....	....	
TEAM YANKEE	ITA	59	....	69*$	CEV
TEENAGE MUTANT HERO TURTLES	ITA	29	29	29$*	
TENNIS MANAGER G.P.	ITA	49	....	....	
TEST DRIVE III THE PASSION		....	....	65*$	EV
THE BARD'S TALE III	SI	69	....	69$*	
THE FINAL CONFLICT	SI	39	....	49*$	CEV
THEIR FINEST HOUR BATTLE BRIT.	SI	49	....	49$*	CEV
TRIAL BY FIRE HERO'S QUEST II		89	....	89+	HCEV
TURRICAN II The Final Fight	SI	29	29	....	
ULTIMA VI The False Prophet		....	....	59+	HCEV
UMS II NATIONS AT WAR	ITA	69	69	79$*	CEV
WING COMMANDER		....	....	59$*	EV
WONDERLAND	SI	....	....	69$*	HEV

vendita per corrispondenza in tutta Italia telefonate ai numeri: 02 / 874580 874593

fantasy miniature

BOARD ROLE WAR games GIOCHI di SOCIETA'

ora anche...

PERGIOCO console

249000 /177500

Lynx

199000
259000

nintendo game boy

159000

video games esclusivamente originali

SEGA megadrive

350000 399000

per tutti i computers

prezzi in migliaia di lire

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

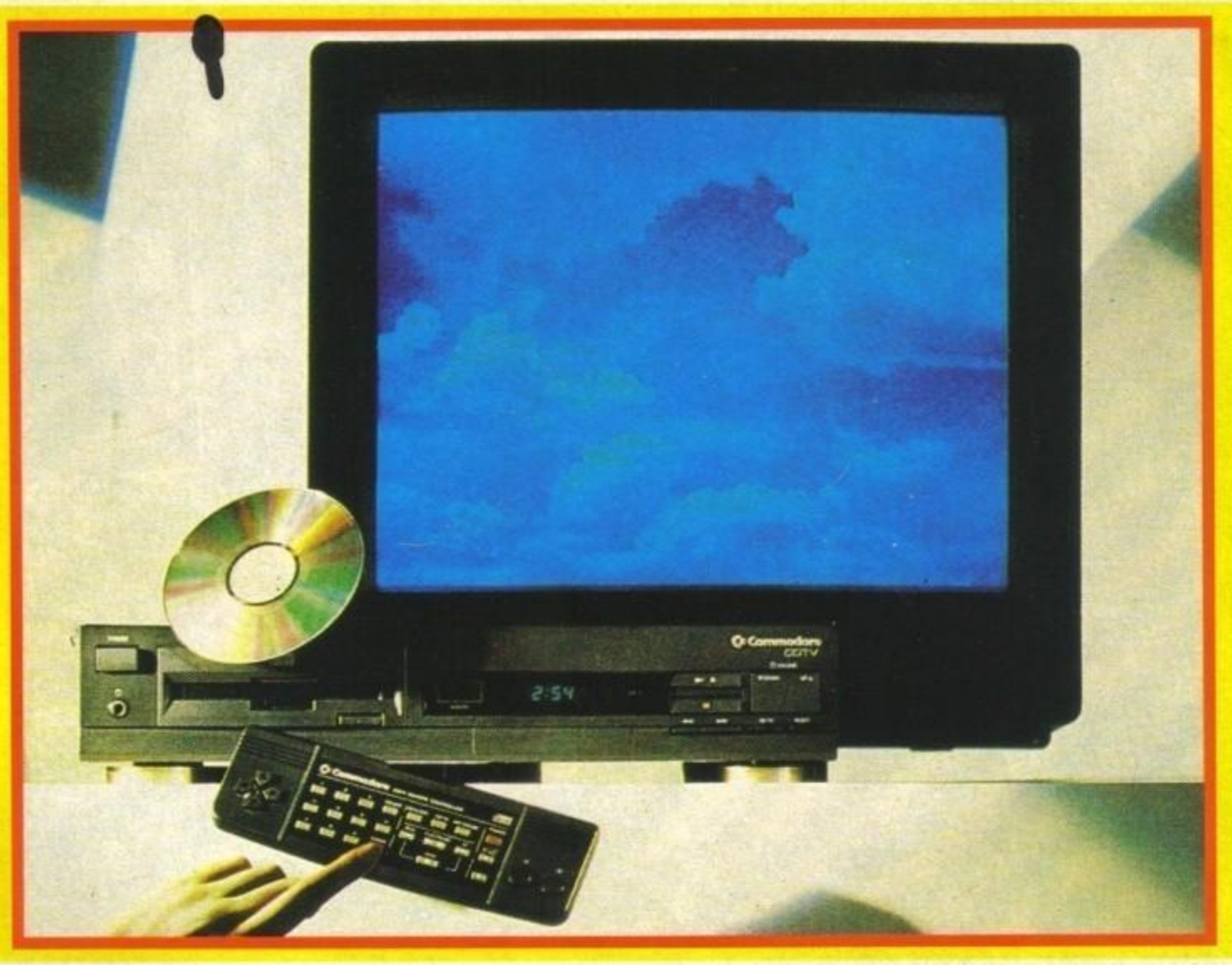
CDTV:

CHI SARA' MAI COSTUI?

Da pochissimi giorni la Commodore Italiana ha presentato quasi in contemporanea con tutte gli altri Paesi il neonato CDTV. Che ne sarà del nostro futuro? Staremo a vedere.

Quindi il CDTV non è nient'altro che un lettore di CD ROM dotato di telecomando e collegabile a una normale televisione. Capite quindi che non è stato fatto nulla di particolarmente nuovo. Acquistando un CDTV infatti, non fate nient'altro che acquistare un Amiga 500 col nuovo Agnus da un mega di chip Ram, due mega di Fast Ram e un lettore di CD ROM. Tutto qua. Quello che rende il CDTV davvero interessante e diverso dai lettori di CD ROM è il fatto che il neonato Commodore non deve essere collegato a un computer, non richiede per forza un monitor e non possiede la tastiera. Esteticamente molto vicino a un videoregistratore, il CDTV è stato presentato come la macchina che rivoluzionerà il futuro, ma a mio avviso non sarà così. Credo invece che questo nuovo "elettrodomestico" si inserirà piuttosto lentamente nelle case delle famiglie italiane e che diventi solo una comodità in più, non un sostitutivo del computer o dei libri, come hanno tentato di farci credere. Sul CDTV avremo enciclopedie che parlano, film interattivi, voci e suoni veri che si uniranno a immagini e animazioni; pensate infatti che in un CD ROM si possono memorizzare ben 550 megabytes di dati, pari circa a 500 dischetti Amiga! Non penso comunque che i libri verranno sostituiti, anche in un futuro ragionevolmente lontano, dal CDTV poiché resta il fatto che leggersi pagine e pagine di testo su una TV rovina completamente la vista. Comunque sia ci sono attualmente sul CDTV in America una cinquantina di titoli che spaziano dall'hobbystica alla cultura (la sacra Bibbia), dalla didattica al gioco. In Italia la Commodore si sta muovendo molto bene, e prevede di rendere reperibili entro fine anno molti titoli interessanti, anche grazie al gruppo editoriale Giunti che sta realizzando un'enciclopedia intera in CDTV. Personalmente non ho trovato entusiasmanti le realizzazioni fino ad ora disponibili su CDTV, ma sono sicuro che fra qualche tempo ci troveremo difronte a giochi bellissimi, e la Lucasfilm ce l'ha già dimostrato con una versione di Monkey Island completamente parlata! Staremo a vedere, e state tranquilli, perché i giochi su CDTV verranno senza dubbio recensiti. Buona Visione Totale!

Stefano Gallarini



Come avrete intuito CDTV sta per CD, cioè Compact Disc, e TV, cioè televisione. In parole povere si tratta infatti di un mezzo per utilizzare i CD sulla vostra TV. Ma la Commodore, che di acronimi se ne intende, ha pensato bene di assegnare a quelle quattro lettere un significato molto diverso, ovvero: Commodore Dynamic Total Vision, che, a dirla in italiano, suona più o meno come la Visione Totale e Dinamica della Commodore. Questa frase vuole semplicemente dire che grazie al CDTV e ai suoi CD ROM è possibile portare sullo schermo di casa immagini e sonoro dinamici, ovvero interattivi.

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

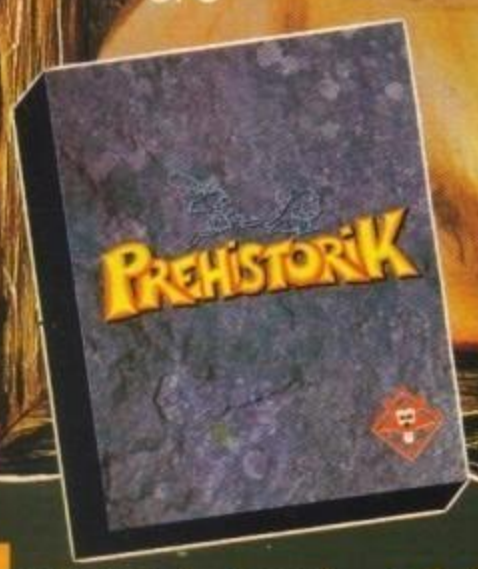
http://www.oldgamesitalia.net/

Quando la ricerca del cibo diventa uno sport esilarante!!!

PREHISTORIK

AMIGA
ST
PC
CPC

LEADER
·DISTRIBUZIONE·



© TITUS 1991

Indossa i panni... ed "afferra la clava"... di uno dei più singolari e simpatici personaggi della preistoria! Armato di clava ANTICUS, dovrai affrontare scimmie ed orsi folli in 150 screens di frenetica azione.
Esplorerai zone dell'Antartico tuttora sconosciute e la giungla lussureg- ...eta a tua disposizione.
Uno dei migliori giochi a piattaforme esistenti è ora disponibile in tutte le grotte racomandate dall'Associazione per la Tutela dei Joystick in Pelle di animale.

TITUS
SOFTWARE

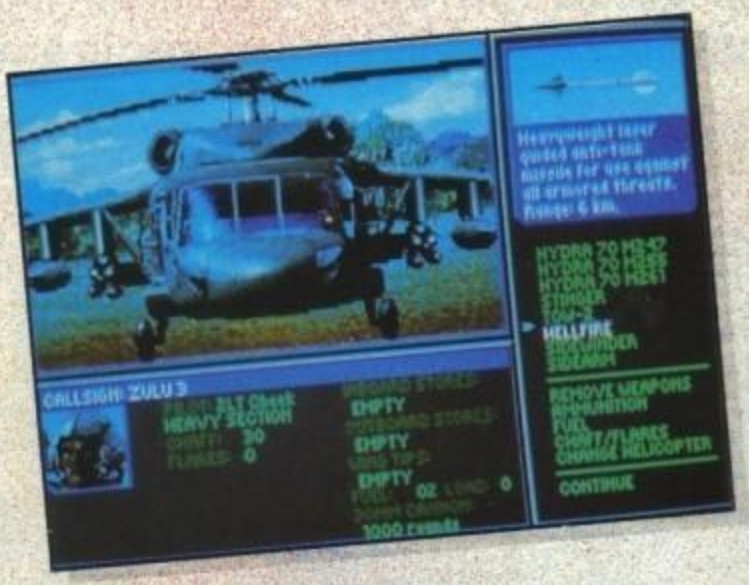
AMIGA
PC 5'25"
PC 3'5"

DA NON PERDERE!

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

TGM REVIEW



PREVIEW		6
REVIEW		26
TIPS		35
BUDGET		63
AMOS		60
CONSOLE		86
POSTA		93

AMIGA

3D CONSTRUCTION KIT	(L. 99.000)	80
3D POOL		65
ARMOUR GEDDON	(L. 49.000)	26
ATOMINO	(L. 49.000)	73
BIG GAME FISHING	(L. N.P.)	67
CHAMPION OF THE RAJ	(L. 49.000)	78
DISC	(L. 59.000)	43
GEM'X	(L. N.P.)	83
HERO QUEST	(L. 49.000)	52
JAHANGIR KHAN'S SQUASH	(L. 39.000)	68
MOONBASE	(L. 59.000)	56
PREDATOR 2	(L. 29.000)	32
PREHISTORIC	(L. N.P.)	54
PREMIERE COLLECTION	(L. 49.000)	84
RAILROAD TYCOON	(L. 79.000)	76
SHADOW DANCER	(L. 29.000)	29
SPIRIT OF EXCALIBUR	(L. 59.000)	48
STORMBALL	(L. N.P.)	58
SWITCHBLADE II	(L. 49.000)	30
THE POWER	(L. N.P.)	47
TOKI	(L. 29.000)	33
WARZONE	(L. N.P.)	50
XENON 2 MEGABLAST	(L. 19.500)	63

PC

CHAMPION OF THE RAJ	(L. 49.000)	78
F29-RETALIATOR	(L. 59.000)	77
JET FIGHTER II	(L. N.P.)	74
LEMMINGS	(L. 69.000)	89
PREDATOR 2	(L. 29.000)	32
PREHISTORIC	(L. N.P.)	54
SEARCH FOR THE KING	(L. 59.000)	44
SPIRIT OF EXCALIBUR	(L. 59.000)	48
VAXINE	(L. 29.000)	72

ST

JAHANGIR KHAN'S SQUASH	(L. 39.000)	68
RAILROAD TYCOON	(L. 79.000)	76
TETRIS	(L. 29.000)	88
TOKI	(L. 29.000)	33
WARZONE	(L. N.P.)	50

MEGADRIVE

SWORD OF VERMILION	(L. 95.000)	86

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

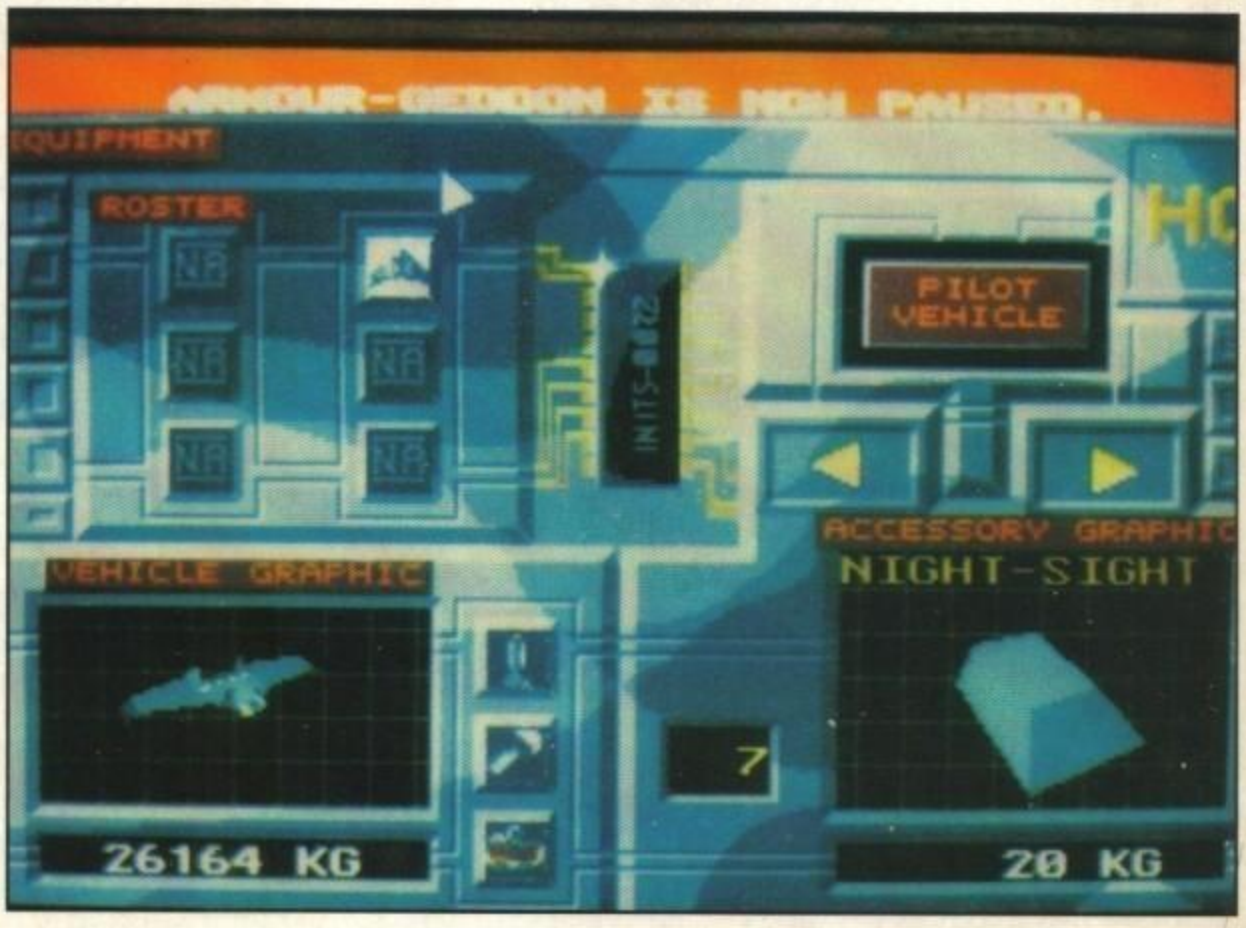
http://www.oldgamesitalia.net/

Psygnosis, Amiga. L. 49.000

ARMOUR

Tutto cominciò con la presentazione di Killing Game Show (che detiene tutt'ora il record assoluto di Carlo con otto "galattico" consecutivi), il miracolo si ripetè poi a brevissima distanza con Nitro, e quindi si manifestò nuovamente a una paio di mesi dopo con Awesome... Anche per Armour Geddon la Psygnonis non ha voluto rinunciare ad una delle sue ormai leggendarie introduzioni animate in ray tracing che costituiscono indubbiamente alcune delle sequenze più spettacolari mai apparse sui nostri monitor, stavo pensando una cosa... Peccato solo che uno strip-poker non sia per il momento previsto!

Per una serie di motivi che non vengono precisati, che non ci interessa precisare e che quindi non preciseremo l'umana gente di un ipotetico futuro sarà penosamente arrivata al fatidico scontro termonucleare globale (per dirla alla "wargames") tale da provocare morte e distruzione sull'intero pianeta... Vi lascio ora il tempo d'effettuare i debiti scongiuri (toccatevi pure le... Ehm, mettetevi le mani in tasca!) prima di andare ad analizzare sommariamente cosa sembra essere accaduto in seguito... Le cose stanno all'incirca così: da una parte ci sono quelli che prima dello scoppio della guerra avevano avuto la brillante idea di premunirsi costruendo dei sicuri rifugi antiatomici incavati nel sottosuolo, dall'altra gli sventurati che trovandosi tutto d'un tratto una bomba sulla testa non avevano potuto far altro che incenerirsi (nella migliore delle ipotesi), oppure dare origine a grottesche creature mutanti per l'effetto nefasto delle radiazioni. Per molti anni che seguirono la catastrofe ci fu un periodo di stasi con le due popolazioni che continuarono tranquillamente le loro esistenza parallele, da una parte i rifugiati nei loro monolocali con aria condizionata, all'esterno i mutanti sulle rovine di una civiltà ormai distrutta. Passano i giorni, le settimane, i mesi, gli anni, i decenni, ho sette minuti per finire la recensione... Fatto sta che ad un certo punto nel sottosuolo qualche d'uno decide che fosse il caso di dare un'occhiatina a come stessero effettivamente procedendo le cose sulla superficie, e fu così che una volta verificate le condizioni ambientali non più insostenibili iniziò una lenta opera di ricostruzione... A questo punto però accade (puntualmente) l'imprevisto: non appena i mutanti vennero a sapere dell'esistenza di questi fortunati compagni che banchettavano pacatamente con caviale e champagne mentre loro si combattevano a colpi di proboscide (effetti delle radiazioni) per un paio di bacarozzi, questi ultimi iniziarono ad innervosirsi decidendo che tutto sommato avevano subito un grave sopruso e fosse quindi il caso di eliminarli drasticamente dalla faccia della terra. A tale scopo erano casualmente entrati in possesso di un potente cannone plasmatico che sfruttando un satellite orbitale riflettente avrebbe annientato ogni forma di vita sul pianeta, il vostro compito è ovviamente d'impedire tutto ciò, anche se sinceramente per come sono andate le cose mi stavano più simpatici gli sfortunatissimi in superficie... L'unico modo per evitare questa preannunciata distruzione è quello di rinvenire in tempo utile cinque pezzi di un'antica bomba al neutrone per riassemblarli tempestivamente all'interno della base contenente il cannone e far saltare tutto per aria. Sembra facile? Può darsi, anche se vi devo avvisare che i pezzi sono nascosti chissà dove e che non appena metterete piede fuori dai vostri bunker verrete immediatamente attaccati dagli intercettatori avversari che per i sopracitati (più che legittimi) motivi non vi vedono certo di buon occhio (e tantomeno con quello improvvisamente cresciutogli sul ginocchio, che oltretutto soffre sempre di congiuntivite...).



Dopo aver deciso se allenarvi oppure affrontare l'intera campagna vi verrà mostrata una mappa tridimensionale rotante (che non è un arma di Mazinga, ma una rappresentazione analogica del terreno di battaglia) dalla quale accederete ad ogni sezione secondaria che cercherò brevemente di illustrare. Innanzitutto va sottolineato come le vostre conoscenze tecniche siano all'inizio piuttosto limitate e quindi la prima cosa da fare è allestire un gruppo di scienziati per lo studio di nuove apparecchiature più potenti che verranno poi in seguito costruite da squadre di operai (entrambi sono presenti in numero limitato e quindi dovrete impiegarli in modo intelligente), già che ci siamo vale la pena sottolineare fin da subito come le risorse minerarie indispensabili alla costruzione dei vari mezzi non siano fornite in quantità illimitate e conseguentemente dovrete in seguito preoccuparvi di effettuare tempestivi rifornimenti dall'esterno. Un altro pannello vi mostrerà invece un mappa area molto dettagliata della solo zona esplorata con riferimento all'effettiva collocazione dei vostri veicoli, attraverso un'altra icona si accede invece alla fase d'equipaggiamento nella quale una volta scelto il mezzo che vi sembra più congeniale alla vostra missione (e questo lo apprenderete solo dopo molta pratica) lo attrezzerete con tre possibili armi supplementari, il tutto sempre nel caso che il loro progetto sia già stato sviluppato dagli scienziati e che ve ne sia una scorta nei magazzini. Fatto questo sarete pronti per affrontare l'ambiente esterno, o meglio, siete

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

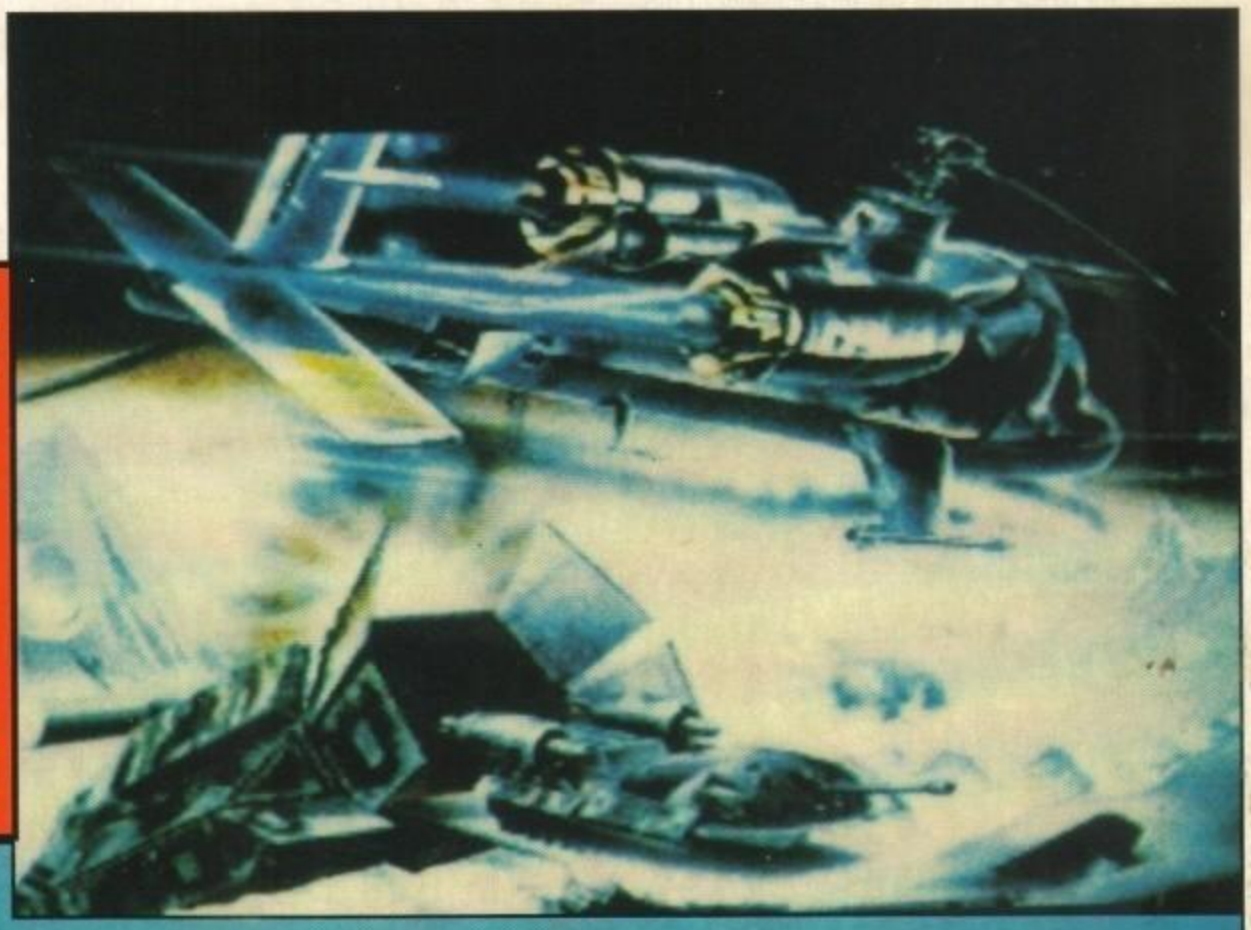
GEDDON

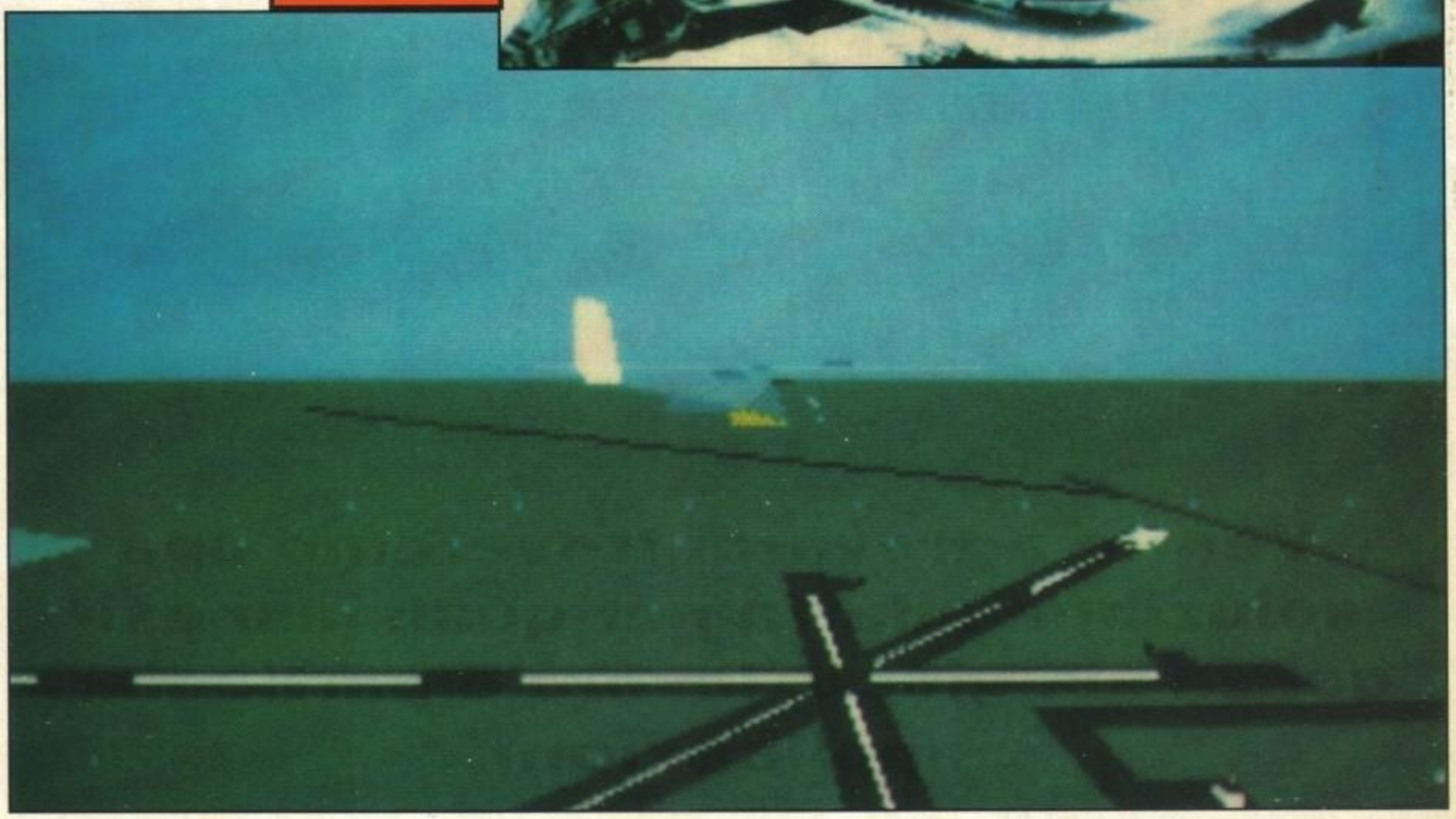
nelle condizioni per farlo, anche se dubito che (almeno le prime volte) riuscirete a resistervi per molto (non voglio fare il menagramo, ma tira veramente un cattiva aria...; arrivati a questo punto bisogna necessariamente aprire una parentesi relativa ai diversi tipi di veicoli disponibile che sono poi alla fin fine il vero pezzo forte di Armour Geddon. Questo non solo perché ci sono delle differenze sostanziali come prestazioni fra un cingolato e un elicottero oppure una navicella o un bombardiere, ma anche perché a cominciare dall'abitacolo ognuno ha le proprie caratteristiche e costituisce in un certo senso una vera e propria simulazione a se stante; imparare a controllare efficentemente ognuno di questi sarà fondamentale per la riuscita della vostra missione; ad ogni modo una volta che sarete all'esterno dovrete preoccuparvi solo di portare termine la vostra missione così come voi stessi l'avrete articolata, potrebbe trattarsi di andare a recuperare un pezzo della bomba al neutrone (che è il vostro obbiettivo primario), d'attaccare una postazione nemica, recuperare delle materie prime fondamentali, effettuare delle ricognizioni, andare in edicola a comperare TGM e via dicendo... Detto questo non vi ho sicuramente spiegato tutto, ma quanto basta per avervi delineato i contenuti fondamentali del gioco e rimando quindi a voi ulteriori approfondimenti, prima di concludere vi ricordo che all'interno della confezione trovate anche un dischetto contenente delle situazione intermedie presalvate, al fine di agevolare i principianti, e poi la possibilità di collegare più computer insieme per delle partite in simultanea... Ah, già mi ero dimenticato di dirvi che potete controllare fino a sei veicoli di qualsivoglia genere tutti allo stesso tempo (saltando in tempo reale da uno all'altro), vi assicuro che da soli la cosa sarà tutt'altro che agevole, proprio per questo non sarebbe affatto male farvi aiutare da qualche amico, assicuratevi solo prima che non sia un mutante!

MAX

GAMES machine

STAR PLAYER





http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

Amiga

Tralasciando l'introduzione cinematografica di cui si è già parlato abbastanza credo che la Psygnosis sia riuscita magnificamente a raggiungere un perfetto compromesso fra quello che sostanzialmente è un simulatore di volo e un gioco strategico di notevole complessità molto ben congeniato. La prima impressione che si ha di Armour Geddon è comunque quella di un gioco molto difficile, a volte le apparenza ingannano... non in questo caso! Il gioco è effettivamente prima di tutto difficile per via di una notevole profondità e varietà d'opzioni e di comandi con cui familiarizzare (basti pensare ai sei differenti tipi di veicoli presenti), in secondo luogo risulta estremamente impegnativo a causa dei problemi oggettivi che si incontrano affrontando ogni singola missione nelle quali dovrete necessariamente attraversare l'esteso campo di battaglia subendo immancabilmente dei feroci attacchi da tutte le direzioni (senza parlare del fatto che essendo a volte indispensabile un'azione combinata di squadra vi troverete a dovere tenere sotto controllo più di una situazione di pericolo alla volta). Fatte queste dovute premesse non si può non elogiare una strepitosa realizzazione tecnica con un'attenta e paziente ricerca dei particolari che non è andata a discapito di una fluidità decisamente strabiliante; se amate i simulatori di volo e cercate qualche cosa di più completo e versatile avete trovato qualche cosa che vi terrà impegnati per i mesi che verranno.

TECNICA:
GIOCABILITA':
MERITO:

GLOBALE
92%

UPDATE

Come al solito le versioni PC e ST seguiranno con un po' di ritardo, ma state tranquilli che faranno la loro apparizione... Visto che siamo in argomento vi segnalo come ormai imminenti per ST sia Awesome che Beast II.

PSYGNO GAMES

Visto che abbiamo voluto caratterizzare questo numero estivo all'insegna delle novità occupiamoci brevemente anche in questo caso di quelle che sono le novità previste entro la fine dell'anno.
Il primo titolo in questione è il puzzle game ATOMINO di cui vi abbiamo già indicato l'esistenza nel numero scorso e di cui dovrebbe esserci la recensione definitiva su questo stesso numero; altro gioco praticamente ultimato è AGONY, l'ultima fatica dei programmatori dell'ottimo Unreal della Ubi Soft, attendetevi pure una grafica da sogno per un gioco di cui non sappiamo ancora molto, ma crediamo possa essere uno dei nomi di maggior richiamo per il prossimo autunno; sempre come motivo dominante la grafica (che poi è in un certo senso il filo conduttore di tutte le produzioni Psygnosis) vi cito anche LEANDER di cui sfortunatamente siamo solo in grado di indicarvi il nome (meglio che niente!). Particolarmente atteso non può non essere il successore di quello che è stato il primo grande successo della casa, sto parlando di BARBARIAN II che dopo una serie continua di ritardi sembra ormai essere in via di completamento, a proposito di giochi in ritardo merita una sicura citazione anche AQUAVENTURA che dopo un demo di due anni fa ha alternato speranze di una prossima comparsa con notizie decisamente meno confortanti sulla sua effettiva esistenza, anche in questo caso non appena potremo essere più precisi... lo saremo!

Causa urgente bisogno di liquidità svendiamo Amiga 500 e Cdtv e regaliamo espansione di memoria. Permutiamo Commodore 64 e Amiga 500 usati.

BIT LINE
Via Corridoni,35
20017 Rho (MI)
Tel.02-93504891 Fax.02-93504893

&

IL CURSORE
Via Campo dei Fiori,35
20026 Novate Mil. (MI)
Tel.02-3548765 Fax.02-3544283

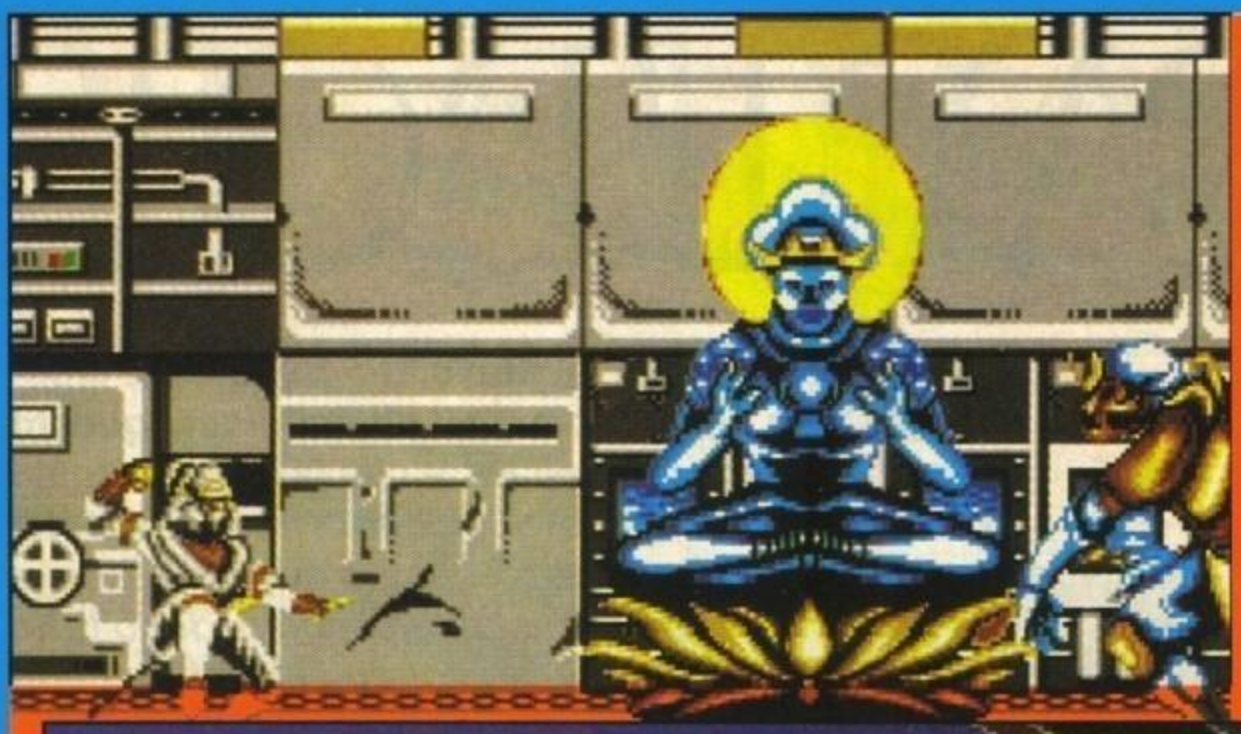
Venite a trovarci troveremo una soluzione adatta per qualsiasi esigenza sia gioco, lavoro o particolari applicazioni.

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

US GOLD per Amiga L. 29.000



SHADOW DANCER

Il seguito di Shinobi è approdato nella sale giocho da ormai due anni, e finalmente eccolo arrivare anche sul vostro Amiga.

Pensavate che il vero seguito fosse Revenge Of Shinobi?
Vi sbagliavate!

La storia di Shadow dancer è più o meno questa: Joe Mushasi, Mushy per gli amici, ha deciso di prendersi una bella vacanzina dopo le fatiche subite nella sua prima avventura, e così si è messo a girare il mondo per andare a trovare i suoi migliori amici. Giunto a New York, però, Mushy resta terrorizzato nello scoprire che l'appartamento di Kato è stato completamente devastato. Tutto è in disordine e Kato è scomparsa. Così, informandosi sull'accaduto, Mushy scopre che gli amici di Kato erano lì lì per scoprire i dettagli di una congiura terroristica ai danni della città che avrebbe portato New York in ginocchio. Mushy allora decide di affrontare la morte per portare in salvo l'inntera città. Ma non da solo, naturalmente, bensì con l'amico più fedele di kato, cioè il suo cane ninja! Chissà se Mushy riuscirà in questa difficilissima impresa su cinque livelli, ma a scoprirlo sarete voi quando scoprirete che non potrete più staccarvi dal joystick! (Chi caspita ha messo l'Attak sul mio Cruiser?!?).

Stefano Gallarini

Amiga

La US GOLD ha fatto davvero un bel lavoro di conversione. I limiti hardware di Amiga sono stati decisamente risolti. I fondali sono molto curati così come la giocabilità e l'azione.
I cinque freneticissimi livelli di Shadow Dancer sono ben calibrati: i primi sono appena appena difficili, ma giusti per entrare nell'anima del gioco, ma più si va avanti e più le cose si fanno ardue ma possibili.
Purtroppo è uscito un po' troppo tardi, e altri giochi del genere l'hanno preceduto, ma malgrado questo, Shadow Dancer resta davvero un buon prodotto.

TECNICA:	☺
GIOCABILITA':	☺
INNOVAZIONE:	😐

GLOBALE
82%

Di Shadow Dancer esiste anche la versione ST

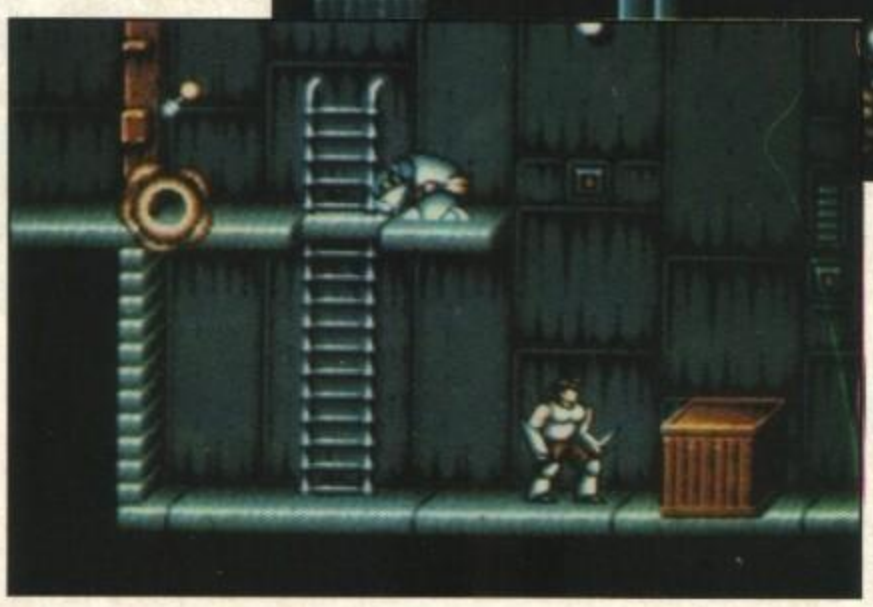
http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

GREMLIN PER AMIGA L. 49.000

SWITCH

Papà, vorrei qualcosa di nuovo, un gioco e del cioccolato. Certo figlio mio eccoti un bel gioco, questo coltellino guarda che bella scia che fa, proprio come zio Strider. Eccoti anche qualcosa di nuovo, aspetta che ti strappo un braccio e ci metto al posto questo bazooka nuovo. Per il cioccolato invece devi andare laggiù, dopo tutto sono solo una manciata di livelli e in fondo ci trovi un certo Havok; vedrai quanto cioccolato...



Raccogliamo un po' di idee. Il vecchio Switchblade (uscito 18 mesi fa) vi vedeva nei panni dell'eroico Hiro alla ricerca dei pezzi della fireblade, nascosta nelle profondità del cybermondo di Thraxx. La fireblade era l'antica fonte di potere di tutti i cavalieri delle spade e doveva essere recuperata ad ogni costo. L'arma era stata originariamente distrutta dal cattivone Havoc, che nel tentativo di impedirvi di recuperarla vi aveva lanciato contro una discreta quantità di bravacci. La spada è stata naturalmente recuperata ed il malvagio assicurato alla giustizia.

Vediamo un po', condizionale, vizi di forma, arresti domiciliari, vacanze premio e buona condotta, dopo 10 mesi Havok era di nuovo libero, dopo altri 8 mesi aveva già ricostruito il suo impero e rotto di nuovo le fireblade a tutti.

All'unanime richiesta d'aiuto del mondo di Thraxx, avendo il nome Hiro sicuramente un sacco di significati ma non certo quello di "Giocondo" il nostro eroe, alla faccia dell'amore paterno, ha pensato bene di trasferirsi a cercar fortuna altrove lasciando all'omonimo (ed innocente) figlio Hiro (che è stato stabilito definitivamente vuol dire "colui il cui padre è uno .. Beep...") Il compito di recuperare nuovamente i cinque pezzi della fireblade.

L'avventura di Hiro "colui che appena becca suo padre gli fa un mazzo così", comincia nella città sotterranea, dove attraverso 600 schermate, dovrà ballare non poco per arrivare alle colline e oltre, sulle montagne. Da lì si passerà poi al porto dove vi attende una nave per portarvi finalmente nel cuore dell'azione, sull'isola vulcanica dove risiede Havoc. Sagacia e circospezione nell'incedere sono il segreto del successo di questo platform/beat/shoot'em up, ogni locazione ha i suoi segreti e passaggi nascosti che conducono in stanze segrete sono tutt'altro che rari, alcuni possono essere aperti a colpi di laser (attenzione a non esagerare però, i colpi non sono infiniti) altri solo con l'aiuto della vostra lama. Mentre siete intenti a verificare la consistenza dei vari fondali i vostri nemici non attenderanno certo che voi gli prestiate attenzione e non perderanno occasione per far calare drasticamente la vostra energia. Questa potrà essere reintegrata grazie ad alcuni dei numerosissimi bonus di cui è cosparso il vostro cammino (specie le varie stanze segrete) oppure negozi (che ormai da qualche tempo compaiono nei punti più pericolosi di questo universo: tra gli alieni e gli asteroidi di Xenon II, sulle superfici di Forgotten Worlds, in centro a Quarto

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

BLADE 2

Oggiaro...) Dove una nipponica signorina dagli occhi tondi servirà al nostro Hiro "vorrei tanto essere giapponese ma non posso" tutto quello che avrà bisogno (vedi box) in cambio del denaro che fareste bene a raccogliere.
Sarebbe abbastanza limitativo descrivere Switchblade II semplicemente come un platform/spara e fuggi, non è certo un adventure strategico, ma c'è sicuramente bisogno di una buona memoria per ricordare bonus, nemici e trappole ed un minimo di intuito tattico per riuscire a sopravvivere a questa piccola odissea in miniatura.
Stefano Giorgi

Info (10 crediti) - una piccola panoramica su quello che vi attende nei prossimi livelli.
Energia (15 crediti) - vi permette di recuperare metà dell'energia perduta.
Restore (20 crediti) - vi riporta a massima energia.
Vita extra (50 crediti) - una vita non basta...
Munizioni (20 crediti) - ricarica completamente il vostro cannone).
Power up (20 crediti) - aumenta la potenza delle armi.
Scudi (30 crediti) - un solidi impermeabile.
Dragon (40 crediti) - funge da battistrada.
Fucile al plasma (10 crediti) - l'arma con cui partite.
Raggio Laser (30 crediti) - spara tre raggi.
Lame Rotanti (30 crediti) - come i nunchaku.

Amiga

La nippomania imperversa e riesce perfino a trasformare con questo giochino dall'aspetto molto consolistico (o consolare?) L'Amiga in un Megadrive. Le caratteristiche sono quelle, un'area di gioco enorme, un sacco di piattaforme, stanze segrete, trappole e schemi di gioco da memorizzare ed uno stile grafico caratteristico. I primi livelli sono abbastanza piatti a dire il vero, molto ben disegnati, con una grafica molto pulita, ma ripetitivi. I fondali migliorano comunque ai livelli successivi ed anche il gioco si anima, con una quantità di nemici molto vari con quel giusto aspetto metallico da "Mech", anche se gli sprite in movimento sullo schermo non sono mai moltissimi, il gioco resta abbastanza riflessivo, non raggiunge i livelli di caos tipici degli ultimi giochi per console.
Tutto tecnicamente ineccepibile fino a quando non ci si accorge delle musiche. Cos'è che non va vi chiedete? Nulla, semplicemente non esistono musiche. All'inizio si pensa ad un errore, un bug, si tentano un po' di tasti ma è proprio così, per qualche strano motivo (forse per l'impossibilità di riuscire a riprodurre esattamente il particolare timbro sonoro del Megadrive) gli effetti sonori sono tutto quello che potete sentire durante il gioco, davvero un grossissimo peccato.

TECNICA:	☺
GIOCABILITA':	☺
INNOVAZIONE:	☺

GLOBALE
89%

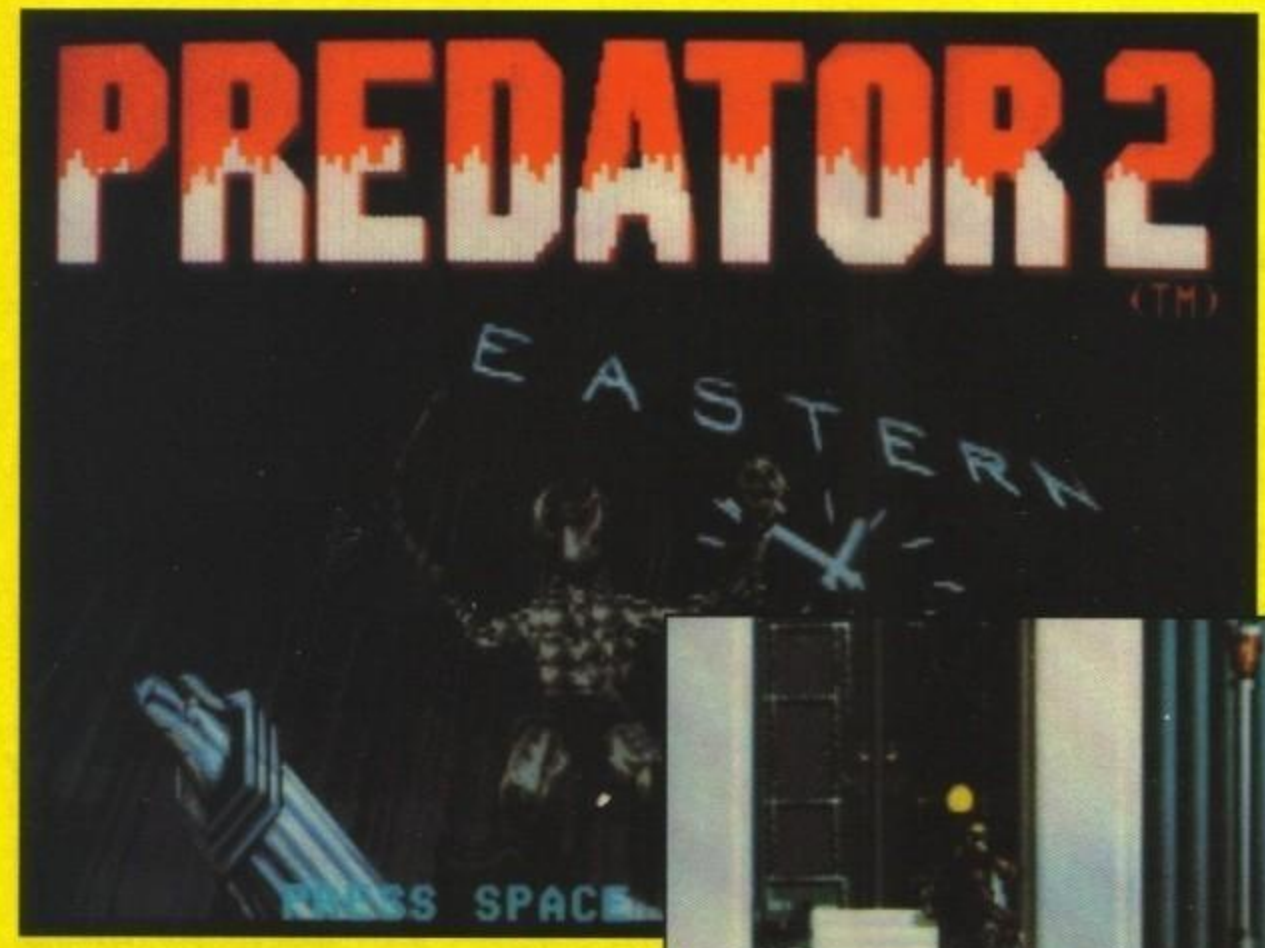
Tintori
SOFTWARE HOUSE
VIA BROSETA, 1 BERGAMO • Tel. 035/248.623
ATARI
COMPATIBILI IBM
AMIGA
GAME BOY™
SEGA
LYNX
Nintendo
NOVITA'! VENDITA PER CORRISPONDENZA

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

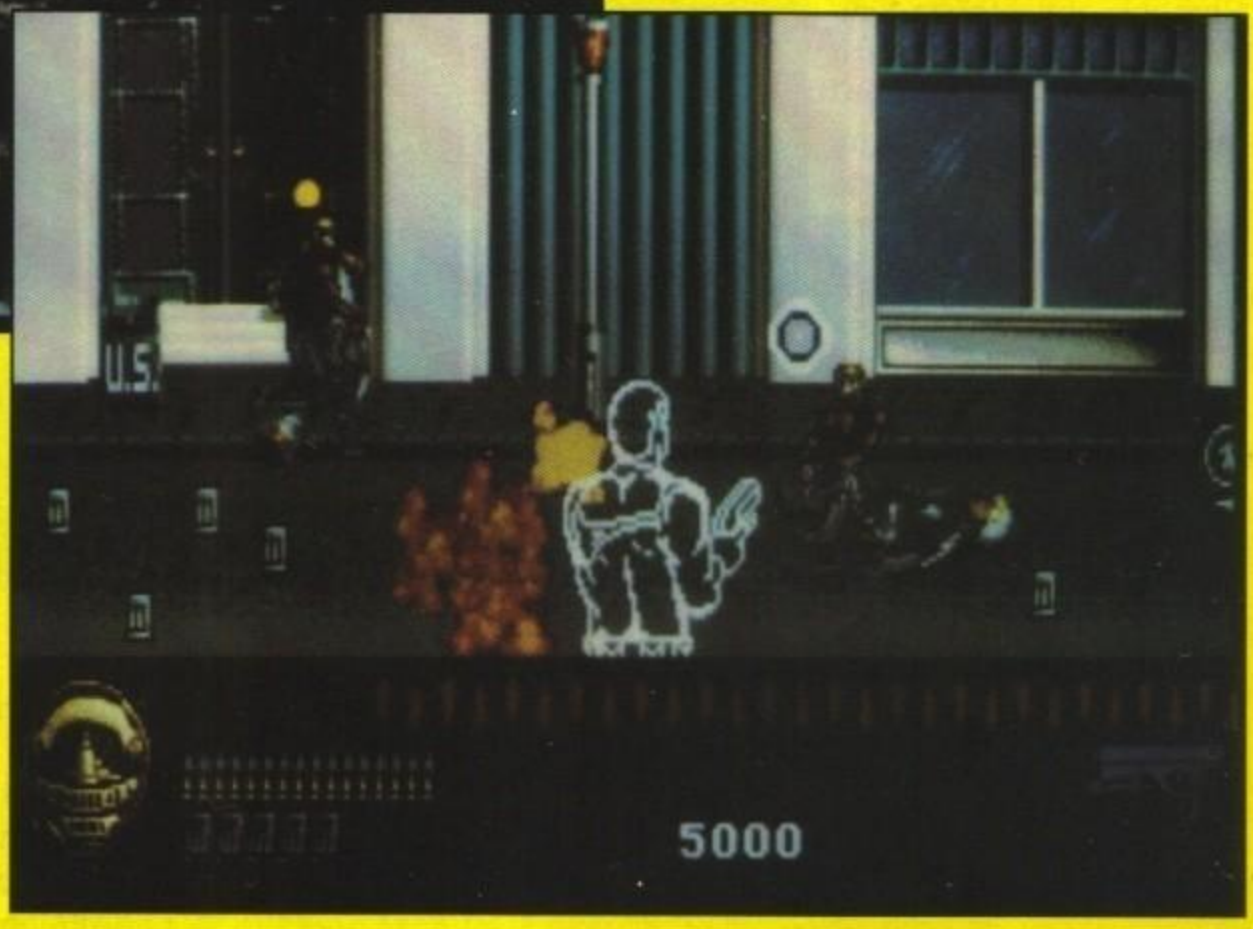
http://www.oldgamesitalia.net/

Image Works per Amiga, PC L.29.000

PREDATOR 2



Alle soglie del 1997 Los Angeles sembra ormai in preda ai trafficanti di droga che lottano per spartirsi le zone. Purtroppo non è necessario andare tanto il là negli anni per vedere le stesse cose. Bha, meglio non pensarci adesso e affidarci al nostro, fedelissimo, mouse.



Tu sei il tenente investigativo Mike Harrigan e il tuo compito è quello di spazzare via dalla città quegli strampalatissimi e malsani delinquenti che infestano le vie, le piazze, i palazzi. Ormai gli effetti della droga sono quasi incontrollabili e ne avrai di colpi da sparare prima di concludere qualcosa di buono. Ma, ahimè, sembra che una razza aliena e tecnologicamente avanzatissima abbia deciso di inventarsi un nuovo passatempo: la caccia all'uomo. Così, armati di lance e dischi tanglientissimi costruiti con un materiale a noi sconosciuto e più resistente del diamante, dotati di un sistema di mimetizzazione e di un'arma laser, i Predator (questo il nome dato agli alieni) stanno infestando la Terra per ammazzare uomini e portare a casa i loro trofei. Non è un gioco da ragazzi, quindi, e perdipiù i Predator sono capaci di resistere ai colpi delle armi da fuoco. Insomma... un bel disastro! Predator 2 si gioca alla Operation Wolf, con il mirino che si muove in tutte le direzioni grazie al mouse, o alla tastiera per quanto riguarda gli utenti PC sprovvisti di tale utile oggetto. I livelli da superare sono quattro: i primi due consistono nello sterminare la Banda della Droga e si svolgono nelle vie di Los Angeles e in un attico della città; gli altri due invece prevedono l'abbattimento del Predator e si svolgono prima nei sotterranei della città e poi nel mattatoio fra steroidi e animali squartati. All'inizio della vostra partita avete a disposizione solo una "misera" Magnum automatica, ma mano a mano che proseguite col gioco potrete colpire vari oggetti utili alla vostra sopravvivenza. Questi oggetti sono armi (da un veloce Mk III a una velocissima doppietta d'assalto Mk I, per arrivare a un Lancia Granate M-203), caricatori e scudi capaci di ridare energia. Ovvio che più l'arma è potente, più saranno i caricatori che verranno utilizzati durante il gioco e quindi più saranno quelli che andranno raccolti per non restare a corto di pallottole. Oltre a sparare a tutto ciò di cattivo che vedete sullo schermo (che scorre orizzontalmente) dovete fare molta attenzione a non sparare ai passanti, ai camerieri, ai vostri colleghi e, soprattutto, ai cronisti della TV. Ogni volta che commetterete un errore simile, infatti, il vostro distintivo si corroderà, fino a sparire e a determinare così la fine della vostra partita. Quindi per arrivare al Game Over avrete ben due possibilità: perdere tutta l'energia o perdere il distintivo; oltre naturalmente a vincere. Il gioco è davvero molto simile a Operation Wolf, e l'unica innovazione sta nel fatto che non vedete solo il mirino, ma vedete di schiena anche il vostro personaggio che per l'occasione è diventato trasparente perché così possiate vedere cosa succede davanti a lui. Insomma, per gli amanti del genere mitragliatutto questo Predator 2 è un nuovo capitolo, ma vi garantisco che fare piazza pulita degli spacciatori e cacciare il Predator non è proprio facile, anche se qualche credito per continuare vi è stato concesso.

Stefano Gallarini

PC

Predator 2 va giocato su un PC veloce altrimenti vi annoierete a morte! Il gioco diventa piuttosto difficile da giocare se utilizzate la tastiera e quindi è vivamente consigliato il mouse. Per il resto vale il giudizio dato ad Amiga con uno scrolling un po' meno fluido. Siamo nella media.

TECNICA:
GIOCABILITA':
INNOVAZIONE:

GLOBALE **70%**

Amiga

Sono abbastanza deluso dalla versione Amiga di Predator 2. Il gioco ricorda decisamente Operation Wolf e non ha aggiunto molto di più. Il fatto di vedere il vostro personaggio in trasparenza mi ha lasciato un po' perplesso, credo che sarebbe stato meglio avere solo il mirino e basta. Gli innocenti a volte arrivano a frotte ed è davvero difficilissimo evitare di colpirli anche perché l'animazione non è molto fluida, soprattutto quanto ci sono tanti personaggi contemporaneamente sullo schermo.
Il mirino si muove egregiamente e questo è un lato molto positivo, ma i rallentamenti dei colpi dovuti alla moltitudine di oggetti in movimento sullo schermo resta (è lo stesso problema che aveva Operation Wolf). La colonna sonora è carina, mentre sono davvero scarsi gli effetti sonori che vi consiglio di non scegliere. Per il resto Predator 2 è uno di quei giochi che si lascia giocare, soprattutto se siete stufi di Operation Wolf.

TECNICA:
GIOCABILITA':
INNOVAZIONE:

GLOBALE **74%**

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

Ocean, Amiga. L. 29.000

TOKI

Fra tutte le sventure che i poveri eroi dei videogames hanno dovuto subire per colpa delle rispettive fanciulle deficienti che a furia di dimenare il loro bel fondoschiena riescono puntualmente a far ingelosire l'accidioso balordo di turno, questa è sicuramente la peggiore che sia mai capitata; tutto sommato era perfino preferibile affrontare gli zombi di Ghost'n'Goblins: meglio un guerriero in mu-

Eppure ragazzi miei le cose sono andate proprio così: in un pomeriggio come tanti altri nella vostra regione rigogliosa vi stavate felicemente trastullando in compagnia della bella Miho (e fin qui, detto fra noi, non facevate neppure male!) quando tutto d'un tratto salta fuori tale Bashtar che affascinato da certi particolari aerodinamici della vostra ragazza decide di rapirla con un manone gigante per trasportarla nel suo palazzo. Così su due piedi la cosa non vi è piaciuta molto, aveste saputo che da lì a poco vi sareste trovati su quattro zampe ci si poteva anche riflettere... Fatto sta che il vostro primo impulso fu quello di dare fuoco alla veste per le grandi occasioni del temibile stregone che per nulla compiaciuto del vostro gesto decide di tramutarvi in Lucio Dalla... Ehm, perdonate, in una simpatica scimmietta! A quel punto le possibilità erano due: o ritirarsi a vita monastica all'interna di un qualche zoo, oppure partire alla ricerca di Miho con la speranza di recuperare alla fine le umane sembianze. Propendendo per questa seconda ipotesi può avere finalmente inizio il gioco.

A questo punto non potrete più tornare indietro e vi aspettano sei impegnativi livelli in ognuno dei quali ve la dovrete vedere con temibili creature dalle strane movenze che cercheranno di farvi la pelle per poi stenderla sotto il camino del loro chalet di montagna; non possedendo al momento alcuna arma decidete che la cosa migliore è intimorire gli avversari con poderose sputacchiate in faccia che scoprirete ben presto sortiscono un'insperato effetto distruttivo. Durante il vostro lungo tragitto che vi vedrà impegnati in foreste, miniere, stagni, vulcani e via discorrendo potrete però fare affidamento su alcune icone sparse qua e là che incrementano la vostra secrezione salivare o vi mandano direttamente a fuoco le tonsille con risultati nel complesso più che confortanti, ma sarà soprattutto su un casco da football americano ad agevolarvi concedendovi una temporanea e graditissima immortalità... Stefano, quante pagine abbiamo per Toki? Una? Va bene allora posso già procedere alle pratiche d'accommiatamento ricordando che se il bacio della principessa può trasformare il ranocchio in principe anche voi avete qualche speranza di tornare come prima, sempre che Miho non vi preferisca così, con alcune ragazze non si può mai dire... MAX

ST

Considerato lo schermo "piccolo" credo che la versione per St potrà facilmente essere identica a quella Amiga, compratela!

Amiga

Così come Chuck Rock anche Toki non è sicuramente un gioco particolarmente innovativo (intendo dire come genere), possiede però l'indiscutibile pregio di sprigionare un'insita carica umoristica tale da renderlo molto più divertente e accattivante da giocarsi del solito platform; non siamo agli stessi livelli del capolavoro della Core, ma anche in questo caso ho molto apprezzato la presenza di molteplici buffi personaggi (a cominciare dal protagonista) particolarmente ben assortiti con un'ambientazione fumettistica decisamente efficace. Passando alla realizzazione tecnica personalmente ho grossa stima della sezione francese della Ocean, e siccome la fiducia non si guadagna per caso, ma solo con tangibili testimonianze di capacità (vedi Operation Wolf, Beach Volley, Plotting e Pang), non mi sono per niente stupito di come anche in questo caso abbiano pienamente dimostrato di saper lavorare come si deve con la dovuta competenza (e confido quindi che sapranno fare lo stesso anche con l'attesissimo Snow Bros). La conversione non può che definirsi di prima categoria con un'assoluta fedeltà all'originale di cui è stato ben riportato ogni minimo particolare: l'ormai celebre grafica tondeggiante, i simpatici personaggi e soprattutto i coloratissimi fondali sono pressoché indistinguibili dal coin-op così come la giocabilità è rimasta positivamente invariata. Per quanto mi riguarda il mio personale giudizio è nel complesso decisamente positivo con un unica riserva relativa alla dimensione dello schermo piuttosto ridotta, ma è solo per cercare il pelo nella scimmia... pardon, nell'uovo!

TECNICA: ☺ **GIOCABILITA':** ☺ **MERITO:** ☺

GLOBALE 89%

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

UN GIORNO LE MACCHINE INTELLIGENTI DOMINERANNO IL MONDO...
H. G. WELLS (1866-1946)

" IO HO "

CYBERCON III (2011-?)

Ti sei offerto come volontario per compiere l'"Operazione Nemsis". La distruzione dello spietato computer Super Defence ha fatto impazzire Cybercon III.

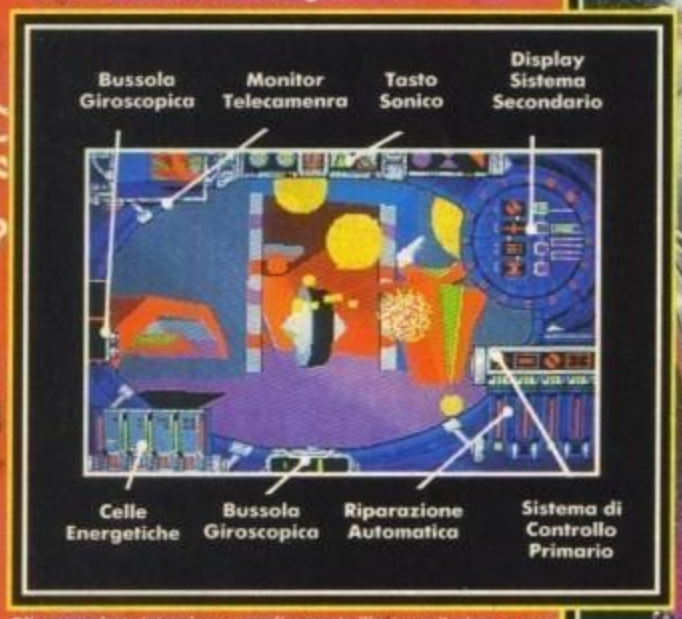
Equipaggiato con la tua potente armatura, recuperata dai relitti di un naufragio della tua navicella dopo l'assalto furioso di Cybercon III, devi penetrare nel complesso di difesa del sistema centrale di Cybercon III e disattivarlo.

CYBERCON III

Cybercon III è un gioco di proprozini e caratteristiche epiche:

- *Ambiente 3D chiamato 'Monde Reale'. Contiene il più veloce scrolling grafico 3D mai visto fino ad ora.*
- *Combatti attraverso un enorme complesso comprendente oltre 400 diverse videate.*
- *Difese intelligenti che reagiscono ad ogni movimento che fai.*
- *Effetti sonori campionati.*
- *Figure uniche nel 'Modo Figure'. Ti dà la possibilità di intercettare i movimenti nemici.*
- *Oltre un milione di linee di programma contenute su 1 disco.*

Entrare è stato facile: uscirne... assorbirà tutte le tue energie!



Gli screenshots intendono semplicemente illustrare il gioco e non la graficas che varia considerevolmente a seconda del formato e delle specifiche di ciascun tipo di computer.

FORMATI DISPONIBILI: Atari ST - Amiga - IBM.
SUPPORTO GRAFICO: CGA, EGA, Tandy 16, VGA, MCGA
SUPPORTO SONORO: PC Speaker, AdLib, Roland.
MEMORIA RICHIESTA: 512K (640K per la versione a 256 colori).

Gioco disegnato da Ricardo Pinto.
© & ℗ 1991 U.S. Gold and Assembly Line. Tutti i diritti riservati. Prodotto è distribuito su licenza della U.S. Gold Ltd.

U.S. GOLD®

U.S. Gold Ltd., Units 2/3 Holford Way, Holford, Birmingham B6 7AX. Tel 021-625-3366

LEADER

AMIGA JOKER (4a uscita): "Cybercon III è la migliore avventura 3D mai realizzata fino ad ora.

THE ONE (uscita di marzo): 93%. "Vivi l'esperienza di una completa realtà virtuale".

CU MAGAZINE (marzo): 93% "Uno stupefacente esempio di 'realtà virtuale'".

C & VG (aprile): 84%. "Uno dei migliori prodotti 3D mai visti".

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

MAXI TRICKS

MONKEY GREETINGS

Per chiunque sia interessato: vendo centinaia di soluzioni complete per l'incommensurabile ultima avventura grafica della Lucasfilm, i testi che vi verranno inviati sono battuti a macchina, stampate con il computer, scritte a mano o con il sangue, perfettamente leggibile (ehm)...
Spedizioni postali a vostro carico più piccolo compenso per il disturbo... Chiedere di Max (ore pasti, mai comunque prima della 11.30!).
Alberto Cazzoli, Gianluca Fanizza, Massimiliano Bonecchi, Massimo Svanoni, Ivan Bersanetti, Marco Posern, Federico Piccolo, Marco e Luca Traverso, Ugo Rossi, Filippo Fossati, Laura Innocenti (non ho capito alcune cosette nella tua soluzione, non se ne potrebbe parlare una di queste sere, magari a cena? NdMax), Luka Lesar, Michele Monica, Simone Bergonzi, Luigi Strini, Francesco e Giuliano Malvetani, Riccardo Cecchetti, Marco Solemi (quante penne hai consumato?), Mirko Rosi, Tommaso Speranza, Marco Rambaldi, Stefano Martino, Marco Vianello Sebastiano Fassanelli, Marco e Riccardo, Fabio Catania e Ivan Vismara (anch'io aderisco al "Carpe Diem Club"!), Cristian Rosiello, Armando Esposito, Francesco e Matteo Parrilla, Andrea Landini, Paolo Maffiolini, Alessandro Maisano, Luciano e Cristina, Ken e Guybrush, Nicola Mancini, Alessandro Brogiato, Daniele Gobetti, Enrico Moschini, Marco Frosini, Carlo Annunziata, Fabio e Mauro Ottavi, Giacomo Quadrelli (quali sono i "molti" altri modi in cui si può risolvere?
O almeno i sette che dici di aver trovato?), Ant & Edy, Francesco Masino, alessandro Frigo, Fabrizio Carbone, Davide Motto, Andrea Palazzetti, Matteo Shadow, Francesco Mencacci, Balbo Alessandro, Niccolò Tavanti, Massimiliano De Bernardo, Claudio De Simone, Gianni De gennaro, Nicola Vicari, Simone Figliè, Andrea Santoro e ovviamente Marco Auletta.

Per prima cosa mi sembra doveroso ringraziare calorosamente tutti coloro che come da mia precedente richiesta hanno prontamente inviato le loro soluzioni di Monkey Island (tranquilli che vi ho dedicato un trafiletto), detto questo vi devo però informare sul fatto che (almeno per il momento) non intendo pubblicarne la seconda parte. La decisione era fra le altre cose già stata anticipata da Stefano nel numero scorso (non sono così schizofrenico da scrivere una cosa e smentirla categoricamente poche righe più in basso!), il motivo di tale ripensamento è da attribuire ad una difficoltà decisamente abbordabile dell'avventura che, specie dopo aver affrontato positivamente la prima parte e essere così entrati in un certo ordine d'idee, crediamo possa essere alla portata di tutti; vi invito quindi a completarla da soli ottenendo una di gran lunga maggior soddisfazione che attenendosi alle nostre istruzioni (fatelo perché merita veramente), devo poi anche ricordare che in commercio c'è l'hint book... Ad ogni modo non pensate che me stia con le mani in mano, i tips sono sempre abbondanti (e spero anche interessanti) così come la soluzione di Wonderland sono convinto che potrà tornarvi utile... Buone Vacanze!

CHUCK ROCK

Per quello che secondo me è il più bizzarro gioco mai realizzato ecco una serie di password da digitare nella schermata iniziale (quella del concertino) per l'ottenimento dei sottoindicati effetti collaterali:
ESTRANO: attiverete il "fly mode", sarà sufficiente la pressione dello Shift sinistro per voleggiare attraverso lo schermo.
MORTIMER: attiverete il "zone select", premendo i primi cinque tasti funzioni accederete alle corrispondenti fasi di gioco.
TURN FRAME: attiverete il "level select", premendo i tasti numerici dall'uno al cinque verrete trasportati ai rispettivi livelli.
FAST AINT THE WORD, UNCLE SAMS, LIFE IS MY DREAM, SHE LOVES CLEANING WINDOWS, ITS FAIRY BOWBELZ: servono tutti per ottenere l'energia infinita.

TOYOTA CELICA

Come segnalatomi da Daniele Carpanese per superare tutte quante le fasi di quest'ottima simulazione rallistica della Gremlin è sufficiente premere CONTROL e C. Le copie pirate si inchiodano, così imparate...

TURRICAN II

Questa volta è per il cheat vero e proprio che è stato scoperto da Stefano Baldocchi, per prima cosa bisogna accedere al menu musicale di cui vi avevo già parlato lo scorso numero premendo la sbarra durante la schermata iniziale; a questo punto digitate 142 (non preoccupatevi delle rispettive canzoni) prima di premere due volte ESC per riprendere il gioco, ma con le vite infinite!

SILKWORM

Indubbiamente uno dei migliori shoot-

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

Select

SUPER OFFERTA AMIGA 500 CON ESPANSIONE
Per tutto il mese di maggio a chi acquisterà un Amiga 500 con espansione gli verrà regalato un joystic.
L. 750.000

P.le Gambara, 9 - 20146 MILANO (MM 1 Gambara) Tel.02-4043527-4046749
Aperto dal Lunedi (pomeriggio) al Sabato orario 9.00 - 12.30 - 15.00 - 19.00

ECCEZIONALE

PROMOZIONE SOFTWARE ORIGINALE

Da oggi in poi presso la Select potrai acquistare i tuoi programmi originali preferiti per Amiga e Atari ricevendo un simpatico omaggio. Per avere diritto all'omaggio basterà presentarsi con questa pubblicità presso la nostra sede.

Espansione di memoria 512k per Amiga 500	L. 79.000
Espansione di memoria 512k con orologio	L. 85.000
Espansione di memoria 2Mb per Amiga 500	L. 280.000
Espansione di memoria 4Mb per Amiga 500	L. 450.000
Drive per Amiga 500 con interruttore	L. 145.000
Drive per Amiga 500 piu' Syncro Expert	L. 169.000
Hard disk 40 Mb per Amiga 500	L. 830.000
Hard disk 20 Mb Interno per Amiga 500	Telefonare
Stampante Star Lc 20 9 aghi 150 cps.	L. 375.000
Stampante Star Lc 200 Colore 200 cps.	L. 490.000
Stampante Star Lc 24-200 222 cps.	L. 650.000
Stampante Star Lc 24-200 colore	L. 750.000

Monitor Philips 8833 II per Amiga 500	L. 430.000
Monitor Commodore 1084-S	L. 450.000
Digitalizzatore Video per Amiga Videon III	Telefonare
Mouse a raggi infrarossi per Amiga 500	L. 139.900

SUPER OFFERTA PC FOLIO ATARI

Il PC Folio Atari e' un potente copmuter portatile che dispone di una memoria complessiva di 128k (Espandibile fino a 640k) e di quattro programmi applicativi che ti permetteranno di scrivere testi, di memorizzare indirizzi di realizzare programmi in Basic.

L. 420.000

TUTTI I PREZZI SONO IVA COMPRESA GARANZIA TOTALE DI UN ANNO SU TUTTI I NOSTRI PRODOTTI SPEDIZIONI IN TUTTA ITALIA SERVIZIO RIPARAZIONI RAPIDISSIMO

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

em-up a scorrimento orizzontale che siano mai stati realizzati, eccovi quindi un primo cheat che consiste nel premere HELP insieme al tasto di fuoco prima di cominciare, ma se si tratta delle ultime versioni a questo punto comparirà la scritta che il trucco è stato ormai eliminato, niente paura però; è infatti sufficiente accedere al menu della scelta dei controlli (premendo F1) e digitare SCRAP 28, anche in questo caso otterrete vite infinite mentre premendo i tasti numerici della tastiera si salta di livello.

UNREAL

Il Poeta mi ha inviato un trucchetto che vi agevolerà notevolmente in questo capolavoro della Ubi Soft che è stato indubbiamente uno dei giochi graficamente più innovativi dell'ultimo anno, per avere energia illimitata è sufficiente digitare ORDILOGICUS nella schermata che precede l'inizio del gioco (il bordo dello schermo dovrebbe lampeggiare).

ROBOCOP

Dopo avervi informato su come ottenere vite infinite nel suo seguito ho letto che sono in parecchi a trovare ancora delle difficoltà nel numero uno. Il problema è comunque facilmente risolvibile mettendo la pausa con Return e digitando BEST KEPT SECRET, i ringraziamenti vanno a Andrea Schintu, Alessandro Merlini, Paulo Raftle, Fabrizio Floriello.

SLY SPY SECRET AGENT

Se devo essere sincero il gioco mi ha lasciato abbastanza deluso, si poteva fare sicuramente di più, ad ogni modo un cheat non lo si rifiuta mai, o no? Scegliete OO7 come sigla e durante la partita digitate SHAKEN NOT STIRRED, il funzionamento è garantito da Ivan Bersanetti.

SPIDERMAN

Leggermente sopravvalutato la conversione dell'Empire rimaneva un buon prodotto, Pinazzini assicura che digitando MARVEL nella schermata dei titoli e poi premendo HELP durante il gioco si reintegra l'energia, è vero.

CAR VUP

Ancora Daniele Carpanese (Vasco a Torino: grande!) mi ha comunicato le password anche per questo divertente giochino della Core, vanno tutte quante inserite nella tabella dei record:
ARNIE CAR: comincerete con diecimila punti.
PUSSYCAT: otterrete nove vite di partenza.
WOAARRGGH: avrete illimitati "fast turn".
BUMPER: invulnerabilità temporanea.
WHOOPSIE: partirete dal livello preistorico.
R.J.TOONE: vite infinite.

AWESOME

Altro trucco molto importante per un gioco di grandissimo livello secondo me decisamente bistrattato dalle riviste inglesi, superate la prima fase e quando siete alla scelta delle armi posizionate il cursore nell'angolo in alto e sinistra, tenete premuto il tasto + del tastierino numerico e contemporaneamente premete il fuoco, lo schermo lampeggia e avrete così attivato il cheat mode, a questo punto il cheat mode è inserito: con i tasti numerici della tastiera si selezionano le armi, con F1 si passa direttamente alla fase successiva, con F7 si ottengono carburante e energia illimitati, con F6 si portano gli scudi a livello massimo e con F8 ci si autodistrugge. Il merito va attribuito a Lorenzo Perugini e Alberto Cremonini.

INDIANA JONES III

Ovviamente mi riferisco all'arcade game (cheat mode per le adventure non se ne sono ancora visti...); per completarlo senza troppe difficoltà è sufficiente digitare IEHOVAH nella schermata dei titoli e poi premere L per saltare i livelli, 1 e 2 per arrivare a delle locazioni intermedie, il trucco mi è stato inviato da Enola Gay di Imola.

BRAT

Chiedendo scusa ai lettori per i contrattempi che non hanno permesso di pubblicare la recensione per tempo (mea culpa!) eccovi i codici (scopritori Claudio & Flavio) per questo puzzle dinamico della Imageworks che, bel lontano da Lemmings, rimane ugualmente di più che valido livello .

Globale 85%

Livello 1. BISHIGMO
Livello 2. MIHEMOTO
Livello 3. SASUTOZO
Livello 4. SUMATZEE
Livello 5. NOKITAGO
Livello 6. ITSANONO
Livello 7. MOZIMATO
Livello 8. HOZITOMO
Livello 9. MIKITEMO
Livello 10. ZUMOHATO
Livello 11. CHANASTU
Livello 12. NAGAITSU

NIGHTSHIFT

Come vi avevo già detto nella recensione il gioco della Lucasfilm mi ha veramente entusiasmato, se doveste comunque essere in difficoltà mi sono già arrivate delle liste con tutti e trenta i codici per gli altrettanti turni di lavoro, la lode va attribuita a: Giuseppe Bottini (che per trovare gli ultimi ha provato tutte quante le 625 combinazioni possibili!), Lorenzo Pallara, Pietro Papili, Davide Ferrari.
Legenda: A=Ananas, B=Banana, C=Ciliegie, L=Limone, P=Prugna
Turno 2. CBBL
Turno 3. BCAP
Turno 4. ALAA
Turno 5. AALC
Turno 6. CPPA
Turno 7. CALB
Turno 8. ABAC
Turno 9. ALLC
Turno 10. LBPP
Turno 11. BACP
Turno 12. CPBP
Turno 13. PCBA
Turno 14. ACPB
Turno 15. PPAA
Turno 16. BBAB
Turno 17. BPCP
Turno 18. PLLP
Turno 19. LACP
Turno 20. CAAC
Turno 21. LCAA
Turno 22. PCLB
Turno 23. PCCL
Turno 24. PALL
Turno 25. BALL
Turno 26. PCCB
Turno 27. BCLB
Turno 28. PBBA
Turno 29. CPCA
Turno 30. CCBP

MAX

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

PROFESSIONE COMPUTER

SHOW ROOM A BRESCIA IN VIA TRENTO 83/A
TEL 030 3700456 FAX 030 3700453

SOFTWARE ORIGINALE AMIGA: Professionale

- Aegis Audiomaster III	115.000
- Ami Alignment System	77.000
- Ami Cont Plus ITA	870.000
- Ami Fat Plus ITA	200.000
- Ami Mag Plus ITA	250.000
- Amos The Creator	130.000
- Blitz Basic 2.0	210.000
- C1 Text 3.0 ITA	79.000
- Can Do PAL	193.000
- Comic Setter ITA	79.000
- Cross Dos 4.0	59.000
- Deluxe Paint III ITA	225.000
- Deluxe Video III ITA	242.000
- DevPac 2.14 ITA	108.000
- Digi Paint 3.0	118.000
- Disney Animation Studio ITA	225.000
- Distant Sun 3.0 PAL	79.000
- GFA Basic Compiler 3.5	71.000
- Imagine PAL	418.000
- Mac 2 Dos	179.000
- Macro Paint PAL	130.000
- Magellan 1.1	171.000
- M (composizione assistita dal computer)	197.000
- Modula 2 Benchmark	260.000
- Movie Setter ITA	79.000
- Mugician	68.000
- Music-X (include interfaccia MIDI) ITA	269.000

SOFTWARE ORIGINALE AMIGA: Ricreativo

- Adidas Tie Break	26.000
- Awesome	62.000
- Back To The Future II	44.000
- Badlands	26.000
- Bat (manuale e gioco in ITA)	53.000
- Battle Command	44.000
- Betrayal ITA	62.000
- Blazing Thunder	26.000
- Blue Max	44.000
- Buck Rogers	71.000
- Carthage ITA	44.000
- Car V Up	26.000
- Chaos Strike Back	44.000
- Das Boot	44.000
- Dick Tracy ITA	44.000
- F-16 Combat Pilot ITA	53.000
- F-19 Stealth Fighter ITA	62.000
- F-29 Retaliator ITA	44.000
- Falcon F-16	53.000
- Golden Axe	44.000
- Harpoon	53.000
- Horror Zombies	26.000
- Ilyad ITA	44.000
- James Pond	26.000
- Lemmings ITA	44.000
- Turrican II in OFFERTISSIMA LIMITATA	20.000

NEW.....Nam 1965-1975 The Killing Kloud Brat Top Cat...
disponibile tutto il software originale con sconti del 10% sul listino dei distributori

COMPUTER AMIGA

Amiga 500+Exp 1/2MB+2 giochi originali da L.29.000 ciascuno+2Joistick
L. 790.000

Amiga 2000+2Mb+HD 40Mb Quantum+2 drive+scheda antiflicker +monitor S-VGA comprende nuovo software AMIGA VISION
L.3.400.000
Garanzia 12 mesi Commodore Italia

Amiga 3000

modello 68030/882 a 25MHz
HD 52Mb Quantum
Kickstart e Workbench 2.0
AMIGA VISION
con Monitor NEC 3D 1024x768 a colori

L.6.390.000

PC Unibit

- DS216 286/16MHz/1MB/HD45/VGA	2.100.000
- DS316 386SX/16MHz/1Mb/HD45/VGA	2.550.000
- DS320 386SX/20MHz/1Mb/HD45/VGA	3.500.000

PROMOZIONE
- DS425 486/25MHz/64cache/4MB/HD135/VGA L.7.950.000
ideale come server di rete o stazione multiterminale

NEW HARDWARE per AMIGA

Dalla GVP la nuova serie di schede acceleratrici per A2000:
- GVP 68030/882 a 22MHz, espandibile fino a 16Mb a 32 bit su un'unica scheda, controller per HD SCSI integrato
- GVP 68030/882 a 33MHz, può montare fino a 16Mb di RAM a 32 bit su scheda controller per HD SCSI integrato
- GVP 68030/882 a 50MHz, può montare su scheda secondaria fino a 32Mb di RAM a 32 bit, controller per HD AT...

ARRIVI DI FINE ESTATE....
schede frame buffer a 24 e 32 bit, risoluzioni fino a 1600x1200, max numero di colori fino a 16 milioni

Accessori Amiga

- Espansione 1/2Mb A500	70.000
- Espansione 2Mb A500	270.000
- Espansione 4Mb A500	400.000
- Espansione 2/8Mb A2000	360.000
- Controller GVP Impact 2	420.000
- Controller A2091 CBM	290.000

NOTEBOOK

- Commodore 286/12MHz/HD20	3.750.000
- Panasonic 286/16MHz/HD20	3.950.000
- Panasonic 386SX/20MHz/HD60	6.400.000
- Texas T2000 286/12MHz/HD20	4.400.000
- Texas T3000 386SX/20MHz/HD60	7.800.000

Marche trattate

Stampanti:
NEC-Star-Epson-Mannesmann-Canon Hewlett Packard-Kodak-Fujitsu
Monitor:
NEC-Philips-Samsung-Commodore
Computer:
Concessionario Unibit
Distributore sistemi professionali CBM
Hard Disk:

- Quantum 40Mb SCSI o AT	510.000
- Quantum 52Mb SCSI o AT	590.000
- Quantum 80Mb SCSI o AT	840.000
- Quantum 105Mb SCSI o AT	990.000
- Quantum 120Mb SCSI o AT	1.190.000
- Quantum 210Mb SCSI o AT	1.580.000

Condizioni di vendita: le quotazioni sopra riportate sono comprensive d'iva; le condizioni qui descritte sono valide SOLO PER CORRISPONDENZA!!! Non vogliamo semplicemente pubblicare un listino prezzi commercialmente valido,il nostro scopo è quello di offrire un servizio continuato, sicuro e professionale;sia che vogliate ottimi prezzi sia che vi serva consulenza telefonate pure, troverete il miglior compromesso.....
E' disponibile una vasta gamma di periferiche ed accessori, hardware grafico e musicale per la linea Amiga...
Condizioni particolari per rivenditori, telefonare per informazioni e listini

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

NUOVE OFFERTE !!!

PADOVA Computer Time PADOVA

Prezzi Iva inclusa

NUOVI PREZZI!!

Computer Amiga

AMIGA 500 GARANZIA COMMODORE ITALIA +JOYSTICK		690.000
AMIGA 500+ESPANSIONE 512KB+JOYSTICK		740.000
AMIGA 500+ESPANSIONE 2MB INTERNA+JOYSTICK		930.000
AMIGA 500+ESPANSIONE 4MB INTERNA+JOYSTICK		1.070.000
AMIGA 2000 GARANZIA COMMODORE ITALIA+AMIGA VISION	OFFERTA!!!	1.400.000
AMIGA 2000COME SOPRA+ESPANSIONE 2MB ESP.8MB		1.750.000
AMIGA 2000+HD20MB FUJITSU+ESPANSIONE 2MB		2.040.000
AMIGA 2000+HD 40MB QUANTUM+ESPANSIONE 2MB	OFFERTA!!!	2.240.000
AMIGA 3000 QUALSIASI CONFIGURAZIONE TELEFONARE		CHIEDERE

Monitor

PHILIPS 8833 SERIE II	430.000
COMMODORE 1084S-NEW	450.000
COMMODORE 1950 MULTISYNC	850.000
MONITOR VGA 800X600 COLORE	550.000
MONITOR VGA 1024X768 COLORE	580.000
NEC 3D 14"MULTISYNC 1024X768 GARANZIA NEC ITALIA	1.099.000
NEC 4D 16"MULTISYNC 1024X768 " " "	1.990.000
NEC 5D 20"MULTISYNC 1280X1024 " " "	3.900.000

Espansioni amiga

ESPANSIONE AMIGA 500 512KB	69.000
ESPANSIONE AMIGA 500 512KB+CLOCK	85.000
ESPANSIONE AMIGA 500 2MB INTERNA	270.000
ESPANSIONE AMIGA 500 2MB ESTERNA	390.000
ESPANSIONE AMIGA 500 4MB INTERNA	400.000
ESPANSIONE AMIGA 2000 2MB ESPANDIIBILE A 8MB	360.000
CON 4MBA BORDO	500.000
CON 8MBS BORDO	780.000
ESPANSIONE AMIGA 2000 2MB ESP.GVP	400.000
CON 4MB A BORDO	620.000
CON 6MB A BORDO	840.000
CON 8MB A BORDO	1.060.000
L'ESPANSIONE GVP MONTA MODULI SIMM 80NS	

Hard Disk e Controller

HARD DISK SCSI 20MB FUJITSU	300.000
HARD DISK SCSI 40MB QUANTUM 11MS	500.000
HARD DISK SCSI 52MB QUANTUM 11MS-SLIM	590.000
HARD DISK SCSI 80MB QUANTUM 11MS	800.000
HARD DISK SCSI 105MB QUANTUM 11MS-SLIM	990.000
HARD DISK SCSI 120MB QUANTUM 11MS	1.190.000
HARD DISK SCSI 170MB QUANTUM 11MS	1.350.000
HARD DISK SCSI 210MB QUANTUM 11MS	1.500.000
HARD DISK SCSI RICOH REMOVIBILE+CARTUCCIA 50MB	1.520.000
HARD DISK QUANTUM INTERFACCIA ATBUS 15MS	
CONTROLLER A2091 ESPANDIBILE A 2MB	280.000
CON 2MB A BORDO	440.000
CONTROLLER GVP IMPACT II ESP.8MB	400.000
CON 2MB SIMM	620.000
CON 4MB SIMM	840.000
CON 6MB SIMM	1.060.000
CON 8MB SIMM	1.260.000
IL CONTROLLER GVP MONTA MODULI SIMM 80NS	
HARD DISK ESTERNO AMIGA 500 GVP IMPACT II	
ESPANDIBILE SU SCHEDA AD 8MB MODULI SIMM	
CON 52MB QUANTUM 11MS	1.200.000
CON 105MB QUANTUM 11MS	1.550.000

Periferiche Amiga

DIGITALIZZATORE AUDIO VIDEO CON AUDIO STEREO	230.000
DIGITALIZZATORE C.S. CON FILTRATURA ELETTRONICA COLORI	370.000
DIGITALIZZATORE DIGIVIEW 4.0 GOLD	250.000
DIGITALIZZATORE VIDEON III	485.000
DIGITALIZZATORE VIDI TEMPO REALE BASSO COSTO	360.000
GENLOCK ECR MK II PLUS ESTERNO	369.000
GENLOCK VHS ELECTRONIC DESIGN,NEW DALLA GERMANIA	860.000
GENLOCK S-VHS ELECTRONIC DESIGN	1.190.000
GENLOCK VIDEOMASTER S-VHS QUALITA'BROADCAST	1.670.000
HAND SCANNER GOLDEN IMAGE 400DPI,64 TON DII GRIGIO	399.000
HAND SCANNER 400 MIGRAPH 400DPI,64 TONI DI GRIGIO	790.000
SHARP JX-100+SCAN LAB,SCANNER 200DPI 262.000 COLORI	1.590.000
TAVOLETTA GRAFIGA EASYL 500 12X8	680.000
TAVOLETTA GRAFICA EASYL 2000 12X8	750.000
DIGITALIZZATORE AUDIO STEREO PERFECT SOUND V 3.1	155.000
DIGITALIZZATORE AUDIO STEREO SP-8 57,6KHZ	225.000
INTERFACCIA MIDI AMATORIALE PER AMIGA	50.000
SCHEDA ACCELERATRICE GVP 68030 33MHZ+4MB RAM+68882	2.990.000
SCHEDA ACCELERATRICE GVP COME SOPRA,MA A 50MHZ	4.200.000
ACTION REPLAY II AMIGA 500	150.000
EMULATORE MS-DOS 286 ATONCE	369.000
ADATTATORE ATONCE PER AMIGA 2000	130.000
CABINET IN METALLO DA METTERE SOPRA AMIGA 500	110.000
DRIVE ESTERNO GVP CON INTERRUTTORE	135.000
DRIVE DOPPIO ESTERNO CON ALIMENTATORE E INTERRUTTORE	249.000
TELEVIDEO AMIGA 500	179.000
nuove schede acceleratrici 68030 GVP a 22 , 33 , 50 Mhz esp. 16/32 Mega	CHIEDERE

Stampanti aghi,laser,getto d'inchiostro

MANNESMANN MT81 9AGHI 80COLONNE	285.000
MANNESMANN MT82 9AGHI 80 COLONNE	630.000
MANNESMANN MT906 LASER 6PPM 300DPI	2.690.000
MANNESMANN MT906 COME SOPRA+POSTSCRIPT+2MB	3.950.000
NEC P20 24AGHI MULTIFONT 80COLONNE	599.000
NEC P30 24AGHI MULTIFONT 136COLONNE	850.000
NEC P60 24 AGHI 300CPS 80COLONNE 360X360	990.000
NEC P70 24 AGHI 300CPS 136COLONNE 360X360	1.280.000
COMMODOR 1270 INK JET 9UGELLI 80COLONNE	320.000
COMMODORE 1550C 9AGHI 80COLONNE180CPS	450.000
STAR LC 20 80COLONNE 185CPS	369.000
STAR LC 200COLOR 80COLONNE 200CPS	499.000
HEWLETT PACKARD LASERJET I IP	2.020.000
HEWLETT PACKARD PAINTJET	2.750.000
HEWLETT PACKARD DESKJET	1.200.000
FUJITSU RX7100-S2 LASER TECNOLOGIA LED 5PPM 300DPI	2.580.000
FUJITSU RX7100-PS COME SOPRA+POSTSCRIPT 2MB RAM	4.900.000
FUJITSU RX7200-S2 LASER 12PPM 300DPI	5.300.000
CANON BJ-10E BUBBLE JET 360DPI 83CPS	690.000

Computer Pc-Unibit

UNIBIT-DS216/286/16MHZ/1MB/HD45MB/DRIVE 1.44/VGA	2.100.000
UNIBIT-DS316/386/16MHZ SX/1MB/HD45MB/DRIVE 1.44/VGA	2.550.000
UNIBIT-DS320/386/20MHZ SX/2MB/HD45MB/DRIVE 1.44/VGA	3.500.000
UNIBIT-DS325/386/25MHZ/4MB/HD45MB/DRIVE 1.44/VGA	4.400.000
UNIBIT-DS333/386/33MHZ/64 CACHE/4MB/HD90MB/1.44/VGA	5.900.000
UNIBIT-DS425/486/25MHZ/64 CACHE/4MB/HD90MB/1.44/VGA	8.500.000
UNIBIT-TS3000/386/33MHZ/64 CACHE/4MB/HD ESDI 140MB/VGA	7.500.000
UNIBIT-TS4000/486/25MHZ/64 CACHE/8MB/HD ESDI 320MB/VGA	CHEDERE
N.B.TUTTI I PC-UNIBIT SONO CORREDATI DI WINDOWS 3.0 E DOS 4.01 ORIGINALI IN ITALIANO	

Pc-compatibili

DESKTOP+LED 286/16MHZ/HD40MB/1MB/DRIVE 1.44/VGA256KB	1.310.000
DESKTOP COME SOPRA,MA CON MONITOR COLORE 800X600	1.810.000
DESKTOP COME SOPRA,MA CON MONITOR 1024X768 E VGA1MB	2.000.000
MINITOWER 386 SX/16MHZ/HD40MB/2MB/2 DRIVE1.44/VGA1MB	2.300.000
MINITOWER COME SOPRA,MA CON MONITOR COLORE 1024X768	2.800.000
TOWER 386/25MHZ/HD40MB/2MB/2DRIVE 1.44/VGA 1MB	2.400.000
TOWER COME SOPRA,MA CON MONITOR COLORE 1024X768	2.900.000
TOWER 386/33MHZ/64CACHE/HD40MB/2MB/2 DRIVE1.44/VGA1MB	3.000.000
TOWER COME SOPRA,MA CON MONITOR COLORE 1024X768	3.500.000
N.B.TUTTI I PC HANNO INSTALLATO DOS4.01	
A RICHIESTA CONFIGURAZIONI SU MISURA	

Computer Portatili

COMMODORE NOTEBOOK286/12MHZ/1MB/HD20MB/1.44./VGA	3.950.000
PANASONIC NOTEBOOK 286/16MHZ/1MB/HD20MB/1.44/VGA	4.100.000
TEXAS TRAVELMATE T2000 286/12MHZ/1MB/HD20MB/VGA/2KG	4.800.000
TEXAS TRAVELMATE T3000 386SX/20MHZ/1MB/HD40MB/VGA	8.400.000
N.B.CON I NOTEBOOK COMMODORE,PANASONIC,TEXAS VIENE RILASCIATO IL DOS 4.01	

Periferiche Ms-Dos

VIDEON III PER PC	620.000
HAND SCANNER GENIUS GS-4500	330.000
SCANNER GENIUS GSG-105 COLOR	950.000
TAVOLETTA GRAFICA GENIUS 1212+STILO S01	600.000
TAVOLETTA GRAFICA GENIUS GT906 9"X6"	440.000
SOUNDBLASTER SCHEDA AUDIO STEREO 24 VOCI	370.000
AD-LIB,SCHEDA AUDIO STEREO 12 VOCI	290.000

Mega offerta!!!!

AMIGA 2000 CON HARD DISK 105MB QUANTUM
MONITOR COLORE VGA 800x600+ANTIFLICKER
CONTROLLER GVP+2MB MODULI SIMM
GENLOCK VIDEOMASTER
DIGITALIZZATORE DIGIVIEW

L.5.470.000

Offerta A500

AMIGA 500+ESPANSIONE 2MB
DRIVE ESTERNO GVP
MONITOR PHILIPS 8833 SERIE II
TAPPETINO MOUSEPAD+PORTA DISCHI 80
2 JOYSTICK

L.1.480.000

MEGAOFFERTA A3000

AMIGA 3000 25MHZ HD 52MB 4MB RAM 32
MONITOR MULTISYNC NEC 3D 1024X768
STAMPANTE NEC P60 24AGHI 300CPS

L.7.500.000

SEZIONE VENDITA PER CORRISPONDENZA
COMPUTER TIME
VIA LIGURIA 34
35030 SARMEOLA DI RUBANO (PD)
TEL.049/8976508 TEL/FAX 049/8976414

CONDIZIONI DI VENDITA: TUTTI I PREZZI SONO COMPRENSIVI D'IVA E SONO VALIDI SOLO PER CORRISPONDENZA.SPEDIZIONI IN TUTTA ITALIA 1/2 POSTA O CORRIERE ESPRESSO
DISCHI BULK: 10PZ L.850 100PZ L.750 500PZ L.650 1000PZ L.590 OLTRE TELEFONARE

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

LE MERAVIGLIE DI WONDERLAND

Dai un genere decisamente diverso rispetto a Monkey Island anche l'ultimo nato dalla Magnetic Scrolls è a suo modo un prodotto molto interessante, la soluzione inviatami da Ken il Guerriero e Guybrush Threepwood (non capisco perché usate spesso degli pseudonimi?) dovrebbe permettere anche a voi d'apprezzarne i contenuti.

All'inizio andate a destra, raccogliete una pera, ma non mangiatela, aspettate che arrivi il coniglio bianco e seguitelo fino a quando non cadrete in un buco profondo. Durante la caduta prendete il barattolo sugli scaffali.
Arrivati in fondo alzatevi in piedi, cercate nel mucchio di foglie sul quale siete caduti e raccogliete la chiave che vi troverete. Andate a sinistra verso la stanza del piano, prendete la chiave in C e guardate le sedie: quando una si trova vicino al piano prendete lo spartito. Tornate alla stanza di partenza e aprite la porta a sud con la chiave in C. Entrate e prendete la gruccia, il grembiule e il contenitore per le carte (card shoe), andate nella stanza delle uscite e aspettate il coniglio bianco, raccogliete gli oggetti che farà cadere, la bottiglia sul tavolo e tornate nella stanza del piano. Aprite il piano, salite sulla sedia ferma vicino al piano e bevete la pozione nella bottiglia, salite sul piano e prendete la chiave in G. Scendete e ritornate nella stanza delle uscite; guardate il tavolo di vetro e scoprirete una scatola di vetro, prendetela. Aprite la tendina, sventolate il ventaglio del coniglio e indossate il grembiule, aspettate l'arrivo del coniglio e uscite a destra.
Ben arrivati nel Paese delle Meraviglie! Per poterne uscire incolumi dovrete rubare le tartine e darle al jolly di cuori, ma prima dovrete trovare gli ingredienti e l'intero seme di quadri (diamonds).
Provate a prendere l'insetto, volerà via, prendete il bastoncino cui era attaccato. Andate a destra, poi in alto, aprite la porta della casa del coniglio con la chiave che vi ha dato lui, raggiungete il giardino dietro la casa ed entrate nel casotto, mettete la gruccia nella morsa e tiratela, quindi tornate in casa. Entrate in cucina e prendete l'uovo, aprite la credenza e prendete la tazza, salite al piano di sopra, guardate nel vaso e prendete quello che c'è dentro (pouch), aprite l'orologio a pendolo e prendete la carta. Mettete lo spartito sotto la porta, la gruccia nella serratura e la chiave cadrà al suolo: riprendete lo spartito e la chiave sopra di esso, usatela per aprire la porta.
Entrate, aprite i cassetti, prendete i guanti e il ventaglio, la bottiglia di quarzo e tornate nel giardino davanti alla casa. Prendete la molletta e il filo del bucato, ricordandovi di slegarlo prima di andarvene. Andate a prendere i guanti da giardinaggio vicino alla siepe, quindi dirigetevi verso la casa della Duchessa.
Aprite la porta ed entrate, togliete i giornali dal tavolo e prendete la carta, salite le scale, entrate nella camera da letto della Duchessa, guardate sotto il letto e prendete le pantofole, andate nella camera da letto della cuoca e quindi nel montacarichi a destra, toglietevi le scarpe e infilatevi le pantofole, indossate i guanti da giardinaggio e tirate la corda. Arrivati in fondo, mettevi la molletta sul naso ed entrate in cucina (l'aria è piena di pepe e se starnutite sarete visti), prendete la chiave e il coltello, ma non la busta, aprite il frigorifero, prendete la brocca, chiudete il frigorifero e tornate nel montacarichi. Tirate di nuovo la corda, scendete le scale, andate nel salotto, aprite l'armadio con la chiave presa in cucina e prendete il lasciapassare. Tornate nell'entrata, aprite la cesta di vetro e prendete la lente piccola.
Uscite e andate a prendere il forcone sul sentiero. Andate alla fontana, mettete il barattolo nella nebbiolina e la fontana si romperà. Andate all'albero dello stregatto e versate il latte nella ciotola poi prendete la ciotola, lo zucchero e il pouch (dovrebbe essere una tasca, boh?). Andate al pozzo e legate la corda alla tazza, lasciate la tazza sul posto e andate dal bruco; dategli il barattolo con la bibita e lui vi dirà quale lato del fungo fa crescere e quale rimpicciolire. Tagliate via col coltello un pezzo (ed uno solo) del lato che fa crescere e andate all'ingresso del palazzo.
Mostrate il lasciapassare alla guardia, entrate e date al coniglio i guanti rosa ed il ventaglio. Andate a sinistra nella sala d'armi e prendete l'uncino. Aprite una delle due porte (conducono nello stesso posto) e andate nella sala del trono. Salite sul trono della regina, mangiate il pezzo di fungo e tirate la cordicella, si aprirà un passaggio segreto. Andate nel passaggio e troverete una chiave e una carta: prendetele entrambe. Andate nel conservatorio, leggete la targa e girate la maniglia nel senso sbagliato. Salite in cucina, prendete il pezzo di carne, salutate lo chef e chiedetegli del pezzo di carte che ha in mano: lo darà a voi chiedendovi aiuto. Consegnategli lo zucchero e scendete le scale, usate la chiave appesa alla catena per sbloccare la porta,

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

ma non provate ad aprirla è bloccata dall'interno. Tornate al pozzo dove avete lasciato la tazza, fissate la maniglia all'argano, quindi giratela prima in senso orario e poi antiorario. Prendete la tazza (dovrebbe essere piena di melassa) e salite dove si trovava il forcone. Andate a destra e continuate ad andare verso sud finché non vedrete una carta da gioco intrappolata nel fiume; prendetela e tornate alla tana del castoro, andate a destra e salite nella casa del cappellaio matto. Aprite la tinozza e prendete la spugna, trovate la stanza della colazione, piegate il tovagliolo con le briciole di pane e prendetelo. In una stanza deve esserci una cassa di te, prendetela, in un'altra un sacco, prendete anche quello. Tornate al fungo gigante e tagliate tre pezzi dal lato che fa rimpicciolire, tornate in casa del cappellaio e andate alla festa col te (in basso a sinistra). Salite sul tavolo, mangiate un pezzo di fungo, salite sulla teiera, mangiate un altro pezzo di fungo e entrate nella teiera. Ora, velocemente, dite qualche cosa al ghiro, prendete la carta e uscite dalla teiera prima di ridiventare grandi. Andate al palazzo, salite le scale, entrate nella camera da letto della regina, aprite i cassetti e prendete la chiave di legno e la carta.

Andate nel bagno, aprite l'armadietto e prendete il solvente per vernice e la lente. Salite di nuovo le scale e vi troverete nell'osservatorio; lasciate la cassa di te, saliteci sopra, guardate nel telescopio, prendete la carta, mettete le due lenti nelle estremità del telescopio, guardateci attraverso e chiudete l'occhio che non state usando, girate il telescopio e guardateci attraverso finché non vedrete una carta.

Andate dove c'è il buco nel muro, usate il coltello per fare leva sul mattone e cercate di prendere la carta. Scendete a sud est e salite nella casa sull'albero. Mettete un braccio nel buco e prendete la carta, aprite la porta e uscite sul ramo, legate il filo del bucato al ramo e calatevi giù (attenzione: non slegate il filo dal ramo perché vi servirà in seguito).

Prendete la carta, indossate i guanti, aprite il sacco, prendete il porcospino, mettetelo nel sacco e chiudete quest'ultimo prima che il porcospino esca. Mettete l'uncino nel piccolo buco sulla botola, apritela e scendete. Risalite, prendete la bottiglia verde e il fermo, aprite la porta, salite e vi ritroverete nella cucina del palazzo.

Date il tovagliolo, la spugna, la tazza con la melassa e la bottiglia verde (contiene acqua minerale, non apritela) allo chef. Andate nella camera da letto del coniglio, immergete il pennello nel liquido bianco e usatelo per dipingere di bianco l'uovo che avete, quindi immergete il pennello nel solvente per vernici. Andate all'olmo gigante, bevete la pozione nella bottiglia di quarzo, mettetevi l'uovo in bocca e aspettate. Quando il vostro collo si sarà allungato, mettete l'uovo nel nido e aspettate finché non tornerete alla normalità. Continuate ad aspettare finché non vi sarà segnalato che il vostro punteggio è aumentato, aprite la scatola di vetro, mangiate il dolce che c'è dentro. Una volta cresciuti (trenta piedi=circa nove metri) prendete il fenicottero e aspettate di tornare alla normalità.

Andate dove si trova il cane, tirategli il bastoncino e lui vi riporterà indietro una chiave d'argento. Dategli il pezzo di carne e prendete la chiave. Andate nel giardino dietro la casa del coniglio, usate il forcone per cercare nel mucchio di fertilizzante, prendete la carta, quindi andate dove si trova la porta d'argento. Apritela con la chiave d'argento ed entrate, vi ritroverete nella sala delle uscite. Aprite la porticina dietro la tendina con la chiave in G, mangiate l'ultimo pezzo di fungo e passateci attraverso (a sinistra). Arrivati dall'altra parte aspettate di ritornare grandi, quindi aiutate i giardinieri, che per ringraziamento vi daranno un sacco di farina. Andate alla porta di legno facendo attenzione a non passare attraverso lo stagno, ma girandoci attorno!

Aprite la porta di legno con la chiave di legno e uscite, sarete davanti alla siepe. Tornate in cucina e date la farina allo chef, afferrate al volo la chiave di cristallo che vi lancerà (possibilmente prima che si frantumi sul pavimento), uscite a destra, aprite la cesta di cristallo con la chiave appena guadagnata e prendete l'invito. Andate nella sala delle guardie, usate la chiave trovata nelle foglie per aprire l'armadietto indicato, e continuate ad aprirne fino a che troverete una carta, che prenderete, e degli stivali, che pure raccoglierete. Adesso fate attenzione: finché sarete in possesso degli stivali non potrete uscire dalla porta principale, sempre che non vogliate essere arrestati! Scendete nel passaggio segreto e dirigetevi, un passo alla volta, verso lo stagno. Prima di entrarvi toglietevi le pantofole, che dovreste avere ancora ai piedi, e indossate gli stivali. Con gli stivali ai piedi potete entrare nello stagno, prendete la carta che si trova lì, uscite e abbandonate gli stivali, rimettendovi le vostre scarpe. Se volete, ma non è necessario, scendete dal grifone, svegliatelo e ascoltate la conversazione tra lui e la tartaruga. Andate al campo di croquet, mostrate l'invito alla guardia ed entrate, se vi dice che è troppo presto andatevene e ritornate, non fate passare troppo tempo altrimenti arriverete a partita finita e sarete decapitati. Una volta entrati aprite il sacco, lasciate libero il porcospino e colpitelo con il fenicottero. Seguite la palla-porcospino e colpitela di nuovo col fenicottero finché non cadrà in una buca, guardate la buca e prendete la carta in essa e se non ho dimenticato niente (generalmente controllo SEMPRE sia in tips sia nelle soluzioni, purtroppo l'originale è sparito (!) e così, solo per questa volta, ho copiato tutto tale quale, in caso di imprecisioni non ritenetemi colpevole! NdMax) adesso dovreste avere in mano l'intero seme di quadri. Andate davanti alla casa del sarto (sempre facendo attenzione a non passare per lo stagno), aprite la porta ed entrate.

Date il seme di quadri al sarto, prendete il grembiule dello chef ed entrate nel palazzo. Chiudete la porta della sala delle guardi e chiudetela a chiave con la chiave rossa (quella trovata dietro il trono). Andate in cucina e aprite la porta della dispensa con la chiave nel grembiule del cuoco.

Entrate e prendete le tartine, andate verso la sala d'armi e incontrate il jolly di cuori. Questi vi condurrà al processo, il vostro processo.

Per superare questa parte dovete segnarvi l'ordine in cui vengono chiamate all'appello le varie carte (è lo stesso ordine in cui le avete raccolte).

Quando sarete accusati da una carta dovrete chiamare a difendervi una carta che avete raccolto prima di quella che vi sta accusando (ogni carta può essere chiamata una sola volta).

Una volta finite le carte...

E' finito anche il gioco! A presto...

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

NEWEL® srl

VENDITA ANCHER PER CORRISPONDENZA IN TUTTA ITALIA

EVASIONE ORDINI NELLE 24 ORE SUCCESSIVE ALL'ORDINE

computers ed accessori

20155 MILANO via Mac Mahon, 75

NEGOZIO tel.02/323492
UFFICI tel.02/3270226
FAX 24h tel.02/33000035
UFFICIO SPEDIZIONI tel.02/33000036

UNICA SEDE IN ITALIA

OFFERTE SPECIALI "NEWEL"

CDTV

DISPONIBILE IN ANTEPRIMA
"LA NOVITA' DELL'ANNO
CDTV" COMPACT DISK? MOLTO DI PIU'!
ATTENZIONE!!! SONO DISPONIBILI IN QUANTITA' LIMITATA

GARANZIA 12 MESI

- **DRIVE INTERNO PER AMIGA 500** L. 149.000
- **DRIVE ESTERNO PER AMIGA 500/1000 PASS. + DISCONNECT** L. 149.000
- **DRIVE INTERNO PER AMIGA 2000 (COMPLETO)** L. 139.000
- **DRIVE ESTERNO PER AMIGA 500/1000/2000 DA 5"1/4** L. 249.000

UTILITY DISK DEL VALORE DI L. 50.000 IN OMAGGIO

oltre 3000 dischi di pubblico dominio FISH DISK fino al 450 disponibili altre 20 serie

• ESPANSIONI DI MEMORIA PER AMIGA 500, 1000 E 2000

Costruite con i migliori materiali, le nuove espansioni di memoria dell'ultima generazione usano i nuovissimi chip da 1 mbit che sono notevolmente più veloci, autoconfiguranti, slim line, e con 1 anno di garanzia!

- 512k per amiga 500 L. 80.000
- 512k per amiga 500 + clock L. 95.000
- 1.5 mb per amiga 500 + clock L. 230.000
- 4 mb per amiga 500 +clock L. 490.000
- 2 mb per amiga 1000 L. 450.000
- 2 mb espandibile a 8 per amiga 2000 + clock L. 390.000

UTILITY DISK DEL VALORE DI L. 50.000 IN OMAGGIO

MANUALE IN ITALIANO

AMIGA PC AT EMULATOR

ATONCEPC 286 EMULATOR AT AMIGA 500 MULTITASKING
NUOVO PER A500/2000
ORA CON GRAFICA -VGA-

Lire 390.000

richiedi il nostro nuovo catalogo gratuitamente specificando il computer posseduto!

COMMODORE AMIGA 500

garanzia Commodore Italia con 4 programmi + joystick omaggio L.690.000

AMIGA COMMODORE 2000

garanzia Commodore Italia con 4 programmi originali + joystick omaggio L. 1.390.000

JANUS "AT" + DRIVE + DOS 4.01 XA2000 L.950.000

TUTTI I NOSTRI PREZZI SONO COMPRESI DI IVA 19%

ALLA NEWEL TROVI TUTTI I VIDEOGIOCHI RECENSITI SU QUESTA RIVISTA, IL PIU' GRANDE ASSORTIMENTO DI SOFTWARE ORIGINALE PER IL TUO COMPUTER!!!

NOVITA' MONDIALE!!!

THE CLONEMACHINE L. 90.000

È arrivato il momento di possedere la più potente interfaccia di backup, mai realizzata. L'interfaccia è dotata di 2 led indicator, che segnalano il corretto funzionamento ed il trasferimento dati, l'interfaccia si connette alla porta drive (non necessita di saldature) quindi di semplicissima installazione. Novità non ha problemi di sincronismo ed è in grado di riprodurre fedelmente tutti i vostri programmi originali. (Attenzione! RIPRODUCE ESCLUSIVAMENTE PROGRAMMI ORIGINALI, PER COPIE DI SICUREZZA AD USO STRETTA-MENTE PERSONALE!!!)
È in grado di copiare anche i più impossibili come "DRAGON'S LAIR". Garantito qualsiasi prova!!! Non potete perdervi questo nuovo ed utilissimo prodotto americano. Ora con istruzioni in italiano!!!

ACTION REPLAY 2
(disponibile anche per AMIGA 2000)

La prima cartuccia rivoluzionaria multifunzioni per amiga 500/1000 con opzioni di freeze: permette di sproteggere la maggior parte dei programmi in commercio (consentendoti di creare giochi di sicurezza per uso personale, inoltre permette di creare giochi trainer, (vite infinite ecc.), permette di bloccare un gioco in qualsiasi momento dal medesimo posto, salva una qualsiasi videata (disegno, testo) su disco, consentendoti una facile hardcopy anche su stampante, funzione moviola (rallenta programmi e giochi), potente virus-detector, sprinteeditor, oltre che ad un monitor straordinario per il linguaggio macchina, questo e molto, molto di più, ti aspetta in amiga action replay!!! **il tutto ad un prezzo eccezionale! versione originale con manuale in italiano** **L. 169.000**

AMTRAC - TRACBALL AMIGA

Grandiosa novità, finalmente disponibile per Amiga il noto tracball si sostituisce al mouse esegue alla perfezione le medesime funzioni, ed oltre ad avere una sensibilità e precisione indubbiamente migliore, risolve moltissimi problemi di spazio bastano 20 cm.e dato che non bisogna spostarlo basta sfiorare la sfera, utile, semplice, divertente e sopratutto molto preciso.
IN OFFERTA **L.89.000**

AMIGA PENNA OTTICA (OFFERTA DEL MESE!)

Divertente, permette di usare molti programmi grafici, come deluxe paint ecc. Disegnando direttamente sul video, molto semplice da usare, istruzioni in italiano.
L. 29.000

SUPER 64 EMULATOR

Ultima versione del famoso emulatore C64, completo di interfaccia hardware per la connessione con le periferiche del 64
L. 29.000

SUPER SYNCRO V. 3.0

Nuova versione del più potente copiatore Hardware, con nuovo CHIP castum, vi permette di effettuare copie di sicurezza ad uso strettamente personale della maggior parte del software protetto, opzione Quick-copy in meno di 1 minuto, semplice installazione, funziona su Amiga 500 & 1000.
L. 89.000

MOUSE SELECTOR

Utilissimo permette di collegare contemporaneamente il mouse ed il joystick e selezionare tramite interruttore quello desiderato, senza dover ogni volta sconnettere e rischiare di danneggiare il computer.
L. 29.000

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

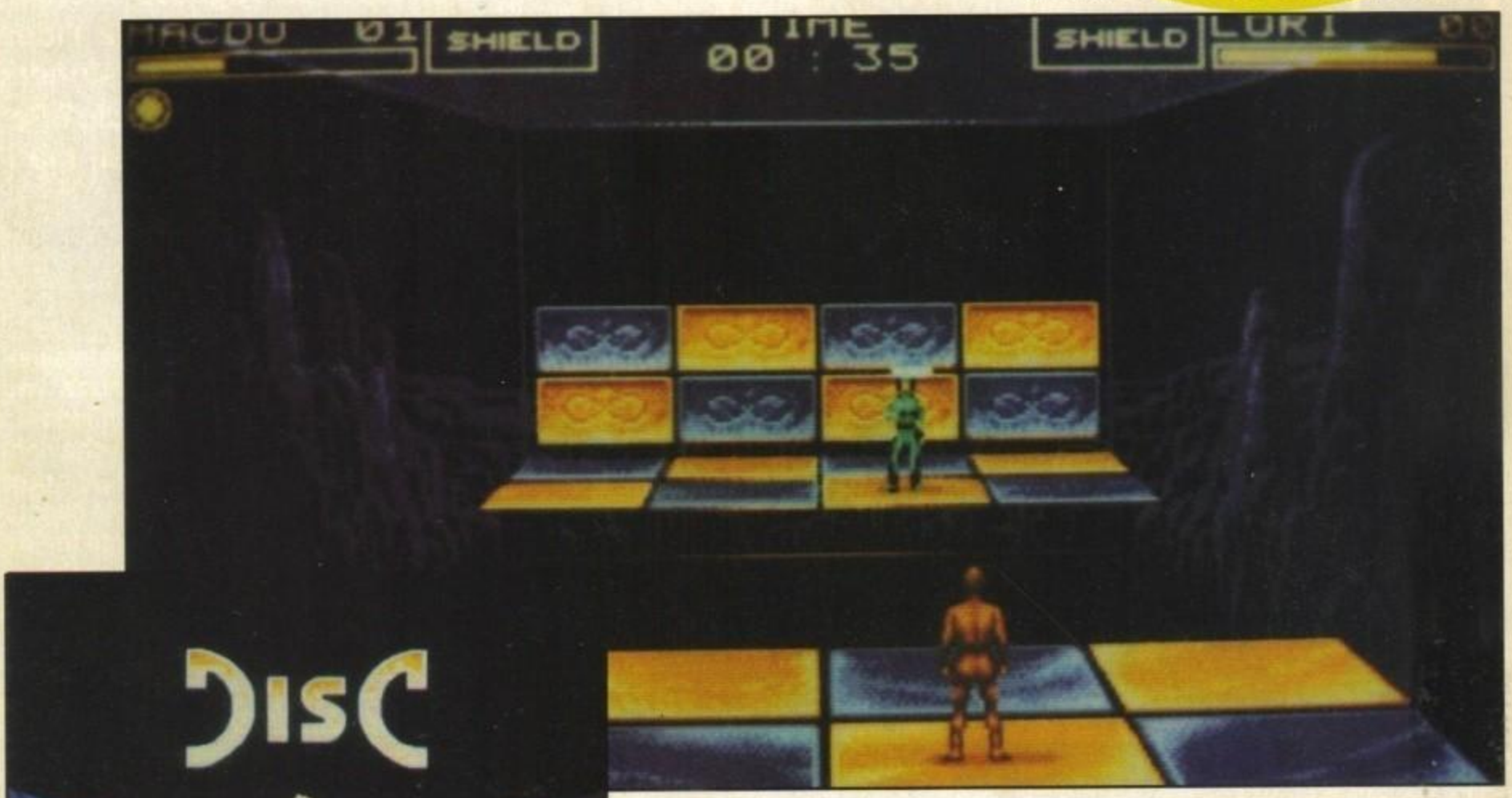
http://www.oldgamesitalia.net/

REVIEW

Loriciel per Amiga L. 59.000

DISC

Se qualcuno di voi ancora credeva di essere nel 1991, dovrà per forza ricredersi: è già la trentesima simulazione di sport futuristici che leggo di trovarmi nel secondo o nel terzo millennio.



E rieccoci dunque alla nostra cara e tanto amata ultraviolenza futuristica, che sembra essere la malattia infettiva atta a degenerare ogni tipo di sport. Dopo il football americano, l'Hockey e chissà quanti altri, persino il freesbee col quale giocavamo alla spiaggia è degenerato in un'orgia di violenza e cattiveria. Tanto per cominciare il materiale di costruzione è inverosimilmente cambiato: addio vecchia plastica, evviva il metallo pesante! Poi le spiagge o le strade che a dir si voglia, sono cambiate in due pedane sospese nel vuoto a forma di scacchiera gialla ed azzurra. I due contendenti, dovranno dunque lanciarsi il "freesbee" (sempre se così lo possiamo chiamare) con il palese intento di ammazzare l'avversario. Ma la cosa non si limita a ciò. Infatti alla pedana, corrispondono dei blocchi verticali che, colpiti più volte con il disco, fanno sparire la piastrella corrispondente da sotto i piedi del malcapitato concorrente. Giocare non è facile: all'inizio, infatti, sarete un "novice", ovvero al livello schiappa, e dovrete combattere contro avversari immancabilmente più forti. Meglio, dunque, selezionare l'opzione "training" ed allenarsi un po'. Quando avrete acquisito una certa familiarità con il sistema di comando, allora potrete cimentarvi in un vero e proprio torneo. Sullo schermo sono presenti alcuni indicatori, tra i quali il vostro livello di energia. Quando questo si esaurisce creperete all'istante lanciano improperi da tutte le parti. Ma non è il solo modo di morire messo a disposizione dal gioco. Infatti quando una piastrella sparisce dalla pedana, dovrete evitare il buco accuratamente, o cadrete nel vuoto perdendo la partita (e non solo quella).

Nella teoria l'azione dovrebbe dunque essere frenetica, ma purtroppo il gioco è piuttosto difficile a causa di un infelice sistema di comando: il tasto fuoco del joystick serve infatti (oltre che a lanciare il disco) a saltare, unitamente alle direzioni sinistra e destra, ma serve anche a parare i colpi dell'avversario, se si posiziona il joystick in diagonale. Mentre utilizzate quest'ultima facoltà non potrete muovervi e viceversa. Quando l'azione diventa velocissima si inizierà presto a non capire più niente, ed il gioco diventerà a dir poco caotico. Il manuale, inoltre, non aiuta poi molto. E' solo in Inglese e per giunta scritto male. Ad una prima lettura, infatti, non riuscivo a capire se avevo disimparato io la lingua o se per caso non fosse il manuale (scritto in Francia) ad essere pieno di errori. La seconda ipotesi mi è stata comunque confermata dalla recensione inglese (su Raze gli hanno dato 59%) con grande sollievo del sottoscritto. A questo punto mi sembra inutile aggiungere altro, onde per cui vi rimando al commento.

Paolo Besser

Amiga

E' uno stranissimo gioco, questo DISC. Infatti graficamente è carino ed anche il sonoro è fatto abbastanza bene (bello l' "Hell" pronunciato dai giocatori quando vengono colpiti dal disco). Come sport è inoltre abbastanza innovativo, anche se ricorda un po' l'ultimo stage di Raid Over Moscow e per tanto non si può certo dire che sia originale. Tuttavia pecca in giocabilità: il sistema di comando è caotico ed è un gioco disarmante. So che bisogna fare pratica e che finire un gioco alla prima partita lascia un certo amaro in bocca, ma una persona che si accinge per la prima volta a combattere contro un "novice" come lui nel torneo, non può essere sempre battuta inesorabilmente! Il gioco comunque è divertente, anche se in verità, come ho già detto, ci vuole un po' prima di capire bene la meccanica delle mosse. Il globale comunque risente del rapporto qualità/prezzo.

TECNICA:
GIOCABILITA':
INNOVAZIONE:

GLOBALE
70%

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

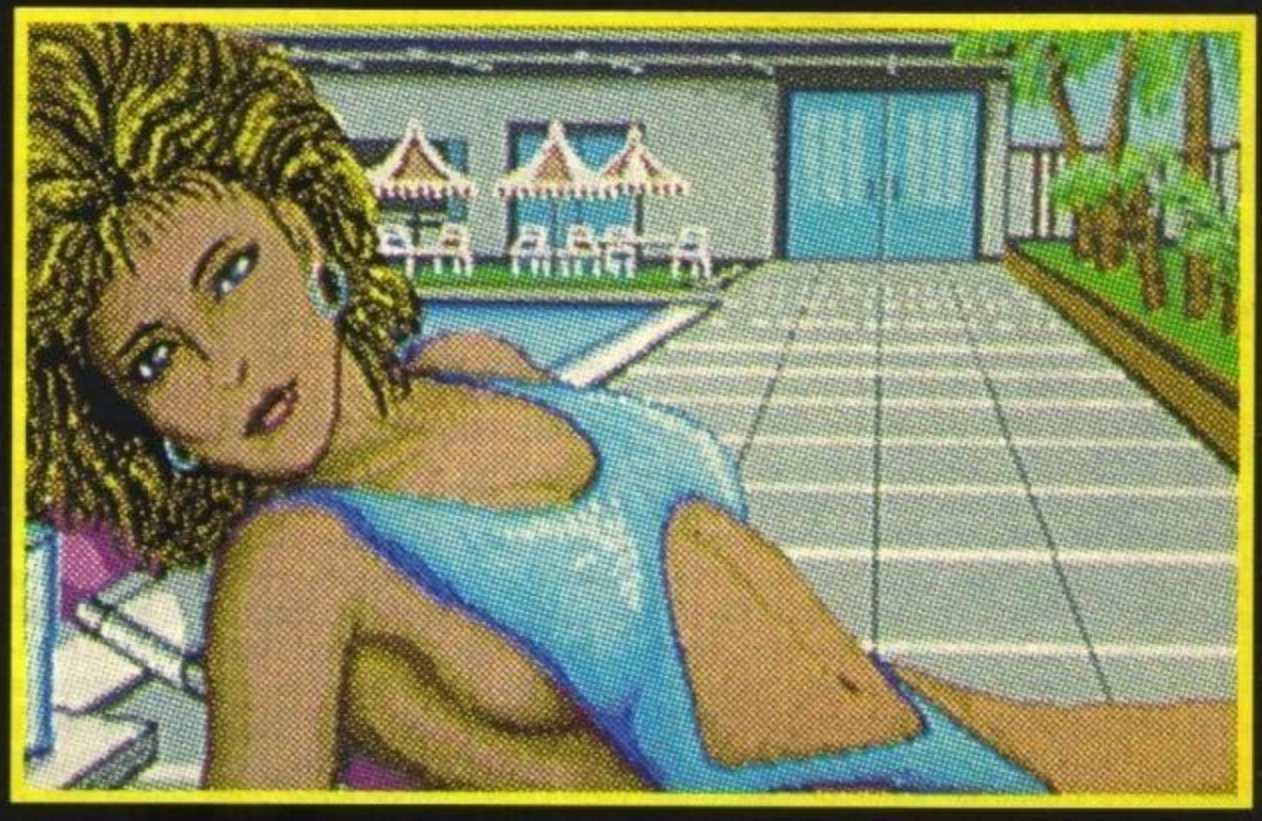
http://www.oldgamesitalia.net/

ACCOLADE PER IBM PC L. 59. 000

Search for THE KING

Il protagonista si chiama Les Manley, ma poco si scosta dai vari Larry & Co. Di molte altre avventure di questo tipo: imbranato, sfortunatissimo ma sempre circondato da ragazze meravigliose. Che sia questa l'idea che hanno i game designers del videogiocatore medio? Per i primi due punti passi, ma il terzo...

Nonostante sulla confezione o nel gioco non venga mai apertamente specificato, evidentemente per evitare di pagare qualche miliardo (di dollari naturalmente) di diritti, l'unico "King" con ciuffo, chitarra e collettoni a punta anni '70 (altro che dino-erre) non può essere che il mitico re del rock, El. Is Pr... Ey.
A questo punto gli anglofoni che avranno già tradotto il titolo del gioco in "Alla ricerca del Re" avranno già la soluzione al gioco. "Semplice, è ormai morto e sepolto da diversi anni e quello che ne resta si troverà a guardar crescere le radici sutto un buon paio di metri di terra" diranno gli ignari, ingenui ed approssimativi saccenti. Sbagliato!
Sì, perché pochi lo sanno, ma il re è ancora vivo, ci sono numerosissimi testimoni in grado di giurare che il suo cervello è in stato di ibernazione pronto ad essere clonato, anzi, è già stato clonato ed ora dirige segretamente una delle più importanti case discografiche degli Stati Uniti. Non lo sapevate? E non ditemi che non sapevate che il codice a barre dell'ultimo LP di Michael Jackson è in realtà il numero di telefono della sua linea personale, o che dentro i tronchetti della felicità si nascondono velenosissimi ragni. Come faccio a sapere tutto questo? Semplice, me l'ha detto quel mio amico il cui cugino conosce .....
Ebbene sì, avrete ormai capito che stiamo parlando di leggende urbane, storie di sub-informazione parallela, incredibili ma verosimili, e tra queste di una storia che da anni circola insistentemente negli Stati Uniti e che vuole il King, non morto, ma ritiratosi a bella vita lontano dalle attenzioni dei suoi fans.
Proprio per sfruttare un po' di pubblicità gratuita il boss di una stazione televisiva locale di New York organizza una caccia al Re a livello nazionale, con un premio di un milione di dollari che nessuno ovviamente ritirerà mai. Ma proprio nessuno? Questo lo potrete sapere solo arrivando alla fine di Search for the King, quello che è sicuro è che anche un insignificante impiegato della stazione (mansioni: riavvolgimento manuale di videocassette per risparmiare energia elettrica) che stuzzicato dal premio e dal suo (non tanto) segreto amore Stella Hart decide di mettersi alla ricerca del King approfittando della sua pausa pranzo, cosa che lo costringerà ad escogitare mezzi di trasporto molto originali per passare da un estremo all'altro degli Stati Uniti, ma questo starà a voi scoprirlo...
Come già detto il gioco ricalca gli schemi della classiche avventure grafiche della serie Larry-Sierra. Abbiamo il nostro Les che si sposta attraverso una sessantina di locazioni con una serie di



http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

enigmi tipici del genere, in un'atmosfera moderatamente demenziale. Personalmente ho sempre preferito avventure grafiche alla Maniac Mansion, tutte da puntatore, in cui sono subito evidenti le possibili azioni e gli oggetti disponibili. Nei giochi tipo SFTK, invece, tutti i comandi vengono dati tramite tastiera, proprio come in un'avventura testuale. Questo richiede naturalmente una buona conoscenza dell'inglese, ma nonostante questo capita spesso di perdere tempo a cercare la frase giusta per una certa azione o ad esaminare sotto, sopra dentro, fuori tutti i possibili oggetti che sembra di riconoscere in una stanza. Peggio ancora può capitare passare mezz'ora a cercare di riconoscere quell'oggetto quadrato nella schermata per poi capire che si tratta di una fontanella a cui riempire il thermos, etc. Un'interfaccia utente che credo sia ormai superata nonostante le diverse utili opzioni presenti in SFTK come il quicksave (indispensabile prima di intraprender un'azione "avventata") ed un metodo di input dei testi particolarmente agevolato grazie a comandi abbreviati e facilitazioni di battitura come la cancellazione automatica o la ripetizione degli ultimi comandi del tipo DOSEDIT.

Stefano Giorgi

PC

A parte le mie personali riserve sul genere (vedi sopra) abbiamo di fronte una discreta realizzazione tecnica, con una buona grafica vga/mcga/ega/cga (scordatevi comunque i 256 colori delle ultime avventure Sierra, qui si utilizza uno strano modo a 16 colori enhanced), alcune simpatiche animazioni supplementari di Les, ed un totale di una sessantina di possibili locazioni che ben figurano anche di fronte alle avventure Sierra e che dovrebbero dare del filo da torcere ad ogni giocatore.
Il gioco non ha nulla di originale, l'umorismo demenziale è ormai uno standard per questo tipo di avventure e anche se SFTK ha qualche momento felice non raggiunge certo i livelli di Monkey Island dove solo la curiosità di vedere quale idiozia vi aspetta vi spinge ad andare avanti. Anche gli enigmi sono in maggioranza abbastanza convenzionali e rientrano nella fascia di complessità media. Il difetto principale resta comunque la difficoltà costante di dedurre dalle sole immagini quali siano le reali possibilità d'interazione, il parser è inoltre abbastanza limitato e sono frequenti frustranti situazioni in cui si vorrebbe compiere una certa azione (che magari non è neanche possibile) ma non si riesce a farlo capire alla macchina.
Un confronto con Monkey Island lo evitiamo perché risulterebbe eccessivamente disastroso per SFTK, sia a livello di sceneggiatura che di realizzazione, chissà, forse se fosse uscito qualche mese fa...

TECNICA: 😐
GIOCABILITA': 🙂
INNOVAZIONE: ☹

GLOBALE
82%

DANY
ITALIANA
FORNITURE PER CENTRI E.D.P.
IMPORTAZIONE - DISTRIBUZIONE INGROSSO
MINUTO - VENDITA PER CORRISPONDENZA

VIA G. MANARA 7
15033 CASALE MONF. (AL)
TEL. 0142.451594
FAX 0142.782112

ALCUNI NOSTRI PREZZI GARANTITI 100%

Quantità	da 50 a 100	da 210 a 300	da 610 a 750
	Prezzo unitario		
MICRO DISK 3,5 2D DS.DD. NEUTRI SENZA ETICHETTA	700	670	595
MINI DISK 5,25 2D.DS.DD. NEUTRI CON BUSTA + ETICHETTA	560	530	480
MINI DISK 5,2 DS.HD. 1,2 MB ALTA DENSITÀ+BUSTA+ETICHETTA	1200	1000	800
MICRO DISK 3,5 DS.HD. NEUTRI ALTA DENSITÀ SENZA ETICHETTA	1400	1200	1100

MICRO DISK MARCATI MITSUBISHI 3,5 2D SCATOLA 10 PZ.	L. 1.500
MICRO DISK 3,5 HD DIASPRON BOX PLASTICA	L. 2.000
MICRO DISK 5 1/4 2D DIASPRON BOX PLASTICA	L. 800
CONFEZIONE 10 ETICHETTE 3 1/2 COLORATE	L. 300
BOX POSSO 150 POSTI 3 1/2	L. 36.000
KIT PULIZIA DRIVE 3 1/2 o 5 1/4	L. 8.000
VIDEOCASSETTA VHS	120'' L. 4.500 — 180'' L. 4.700
MICRO DISK 3,5 2D MARCATI DIASPRON BOX PLASTICA	L. 1.000

RICHIEDETE IL NOSTRO CATALOGO ILLUSTRATO IN OMAGGIO

SIGNOR
VIA
CITTÀ CAP
TEL.
GM 91/2

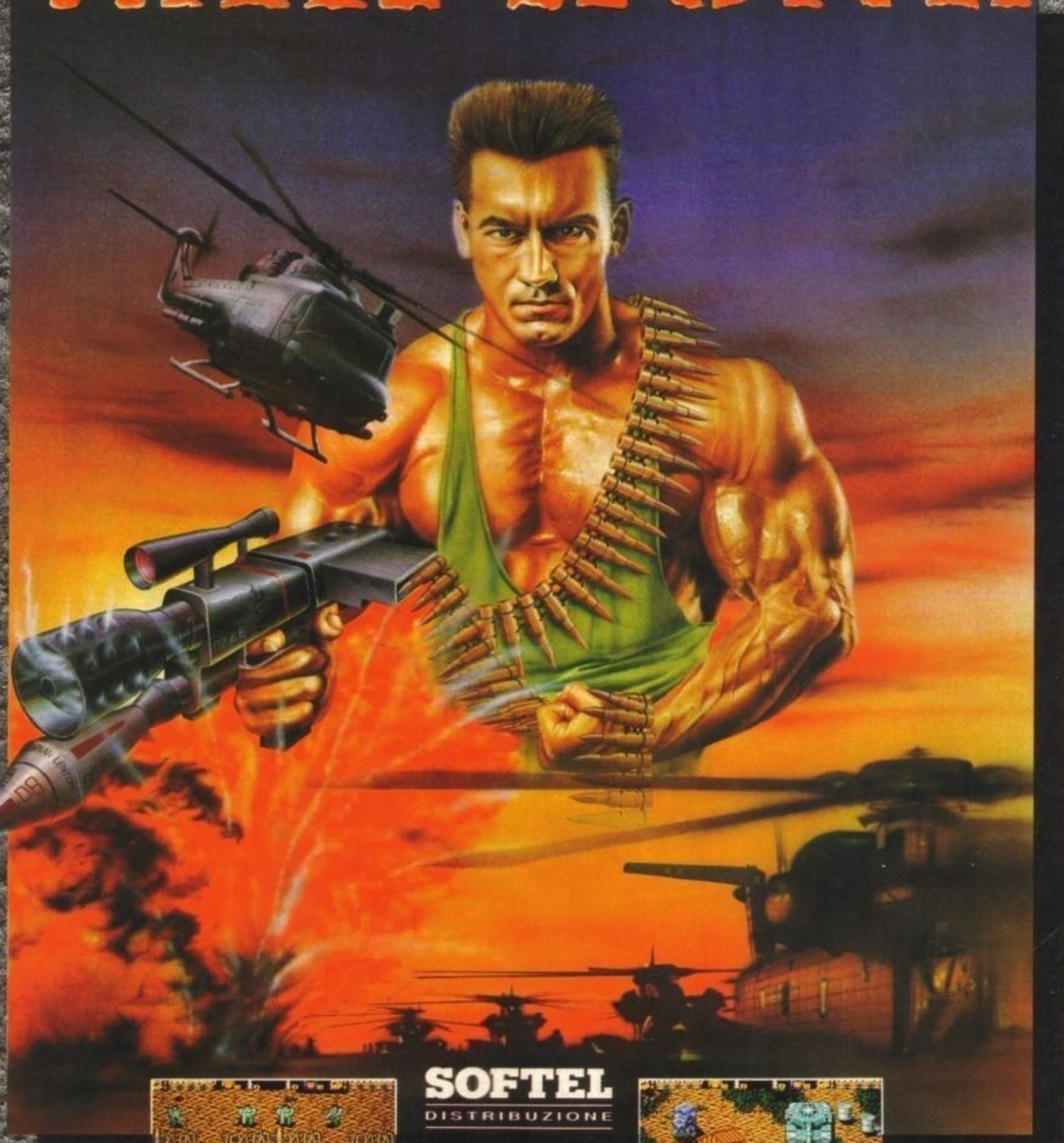
AI PRIMI 1000 ORDINI PER OGNI 60.000 LIRE DI SPESA
IN OMAGGIO UN KIT PER PULIZIA DRIVE

TUTTI I PREZZI SI INTENDONO IVA COMPRESA.
SPEDIZIONI POSTALI ESPRESSE IN TUTTA ITALIA. SPESE DI SPEDIZIONE: L. 12.000 FINO A 3 KG.; L. 13.000 FINO A 5 KG.; L. 16.000 FINO A 10 KG.; L. 18.000 FINO A 15 KG.; L. 20.000 FINO A 20 KG.; NOTE: 100 DISK 3 1/2 PESANO ALL'INCIRCA KG. 2,5 CON IMBALLO

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

WAR ZONE



SOFTEL
DISTRIBUZIONE

Anno 1999. La pace mondiale è minacciata da una forza nemica sconosciuta. Tu e i tuoi compagni siete stati scelti per condurre un attacco alleato, ingaggiando una guerra di vendetta contro la forza di invasione nemica atterrata in vari punti del mondo.
A War Zone si può giocare in due contemporaneamente o da soli. Ma è in due che potrete studiare strategie di attacco e condurre le azioni coprendovi le spalle l'uno con l'altro. War Zone. Un'esperienza davvero unica.

DISPONIBILE PER
ATARI ST
COMMODORE AMIGA

DESIGN LIMITED

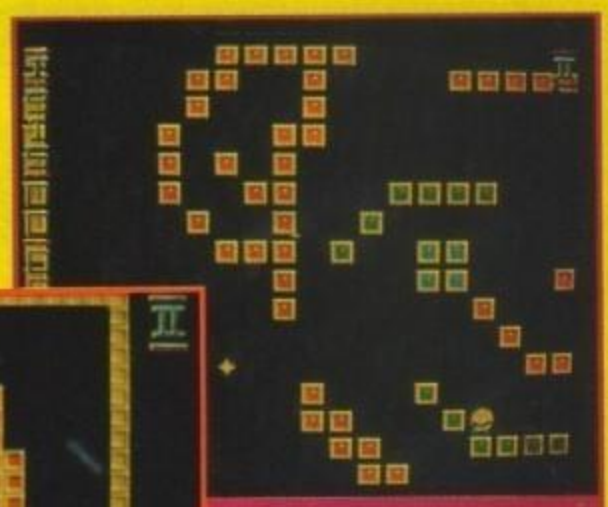
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

DEMONWARE per AMIGA

THE POWER



Scretch Scretch! I've got THE POWER! Tara-tt-tt taratarattatt ecc ecc... Ah, quante volte ho sentito e ballato questo motivo in discoteca. Gli SNAP hanno fatto davvero un successone con questo disco. Poteva, dunque, la Demonware lasciarsi sfuggire un'occasione così ghiotta per fare uscire un gioco su licenza?

Certamente no, dunque ecco qui, puntuale come sempre, The Power. L'idea della Demonware certamente originale: ci sono in giro licenze da film, coin-op, bibite, pupazzetti, giocattoli, ed ora ecco a voi anche le licenze musicali. Si pone dunque un interrogativo: a quando un gioco con protagonista MA (o ME, perché no?) Oppure tutta la redazione di TGM al completo? Che ne so, potremo chiamarlo "Stefano Gallarini e i misteri di USA TODAY", oppure... Beh, vedo Max con la frusta che si avvicina, segno inconfondibile che devo finirla di scrivere idiozie e che devo parlarvi di THE POWER, e non dei possibili sviluppi dei giochi su licenza in Italia.
L'ultimo prodotto della Demonware è un gioco "cervellotico" piuttosto originale, una specie di Puzznic con elementi di Pac Man. Mi spiego meglio: dovrete guidare un certo Max (niente a che vedere col nostro caporedattore Ndp) fino al luogo dove si trova la sua ragazza, tale Mini. Ora, a parte il disgusto che si può provare ad avere una ragazza col nome di un'utilitaria, c'è da dire che Max può spostarsi lungo le quattro direzioni cardinali, in orizzontale ed in verticale, dunque, ma non in diagonale. Una volta che si dà ordine a Max di sposarsi in una direzione, questi non si può più fermare finché non va a sbattere contro un muro o una "pietra assistenziale", come le chiama il manuale d'uso in dotazione. Queste pietre "assistenziali" (sembra il nome di una ben nota patologia psichica, ovvero la crisi esistenziale, un male molto diffuso qui in redazione dopo aver provato venti giochi in una settimana Ndp) possono essere di tre tipi: rosse, verdi e blu. Possono essere mosse esattamente come Max, ma quando due pietre di colore diverso si scontrano, possono succedere due cose: o si fermano, o si distruggono. Il secondo caso può avvenire solo se una pietra rossa va a sbattere contro una verde, o quest'ultima va contro una blu. Se, ad esempio, a toccarsi sono una pietra rossa ed una blu, non succede un bel niente. Ovviamente Max avrà il suo bel daffare a raggiungere Mini, perché oltre alla conformazione del quadro, si presenta anche un nuovo ostacolo: sembra infatti che sia il compleanno di Mini e che voi, essendovene scordati, non le abbiate fatto manco il più infimo regaluccio. Così per ottenere il suo perdono dovrete pure raccogliere tutti i cuoricini sparsi per lo schermo. La tecnica di gioco, dunque, è quella di trovare la migliore ubicazione per le pietre e per Max, facendo compiere a tutto ciò che è spostabile, i tragitti più brevi ed intelligenti. Il programma presenta un sacco di opzioni per variare lo schema di gioco, l'input driver da utilizzare ed il numero di giocatori. Scoprirete che giocare a The Power non affatto semplice, e che per fortuna nella realtà gli appuntamenti con le ragazze non sono così tremendi: il massimo che vi può capitare che lei, se non vi ha piantati, arrivi con un ritardo paragonabile a quelli di Davide, quando gli dico "Ci becchiamo in Piazza Ducale alla tal ora", come avviene nei migliori spot pubblicitari.

E non è finita qui! I livelli di THE POWER sono 50 già inseriti, ma col gioco viene pure fornito in dotazione un comodissimo editor che permette di costruirsi dei livelli personalizzati, di giocarli subito e, ovviamente, di salvarli e ricaricarli su disco. L'editor vi permette di costruirvi i livelli più pazzi che possiate immaginare, e persino di trasformare il gioco in un labirinto arcade: una volta disegnato un labirinto con rocce indistruttibili (quelle gialle), potrete sistemare delle porte con le pietre assistenziali per arrivare a conquistare Mini. Durante lo svolgimento del gioco, il labirinto non sarà visualizzato per intero, dunque avrete un bel daffare a cercare l'uscita (o a farla cercare agli amici, he he he!).

Paolo Besser

Amiga

Di solito questo genere di giochi mi acchiappa e non mi fa più staccare dal computer finché non li termino. Questo però non è accaduto con The Power a causa di un solo fattore: l'immediatezza. Mi spiego meglio: mentre giochi come Tetris o Puzznic sono "lampanti", ovvero si riesce a capire subito cosa si deve fare e come farlo, la stessa cosa non avviene con questo, tant'è vero che anche io, giocatore abile ed esperto, nonché molto modesto, ho scorrazzato a lungo per il primo schermo finché non scadeva il tempo, maledicendo The Power per la sua estrema difficoltà. Tuttavia, dopo un certo imbarazzo iniziale, sono entrato nei ritmi del gioco (anche grazie alla splendida ed azzeccatissima colonna sonora digitalizzata) e sono riuscito a raggiungere Mini per due o tre volte di fila.
Graficamente bellissimo: gli sfondi sono ottimi e lo scroll così fluido che sembra liquido (aaahrg! Che battuta penosa). Un gioco, insomma, vivamente consigliato a chi vuole vedere il suo Amiga ben sfruttato e a chi ha tempo da perdere sopra i rompicapo. Qualche riserva, purtroppo, per tutti gli altri.

TECNICA : ☺
GIOCABILITA': 😐
INNOVAZIONE: 😕

GLOBALE
82%

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

Virgin, per PC e Amiga L. 59.000

Spirit Exca

Tiriamo indietro la leva della nostra favolosa macchina del tempo, sediamoci comodi, e guardiamo vittoriosi il tempo costretto ad invertire il suo moto; balziamo indietro di giorni, settimane, anni, secoli: torniamo dritti dritti ai leggendari tempi di Re Artù!

Tempi ruggenti quelli, tra realtà e leggenda; non ci interessano però dissertazioni storiche, ma descrivere la "realtà" che questo programma è in grado di sprigionare nel vostro monitor. Andiamo quindi ai tempi di Arthur Pendragon; anzi, non ci andiamo per niente: il gioco - da vero satanasso - prende le mosse da subito dopo la morte del leggendario Artù. Ci troviamo quindi in una Inghilterra pericolosamente vicina all'orlo di un immaginario burrone, rappresentato da disordini e barbarie. Artù perse infatti la vita nella battaglia di Camlann (539 dC) combattendo contro il figliastro Mordred: neppure costui sopravvisse alla battaglia, ma lasciò due eredi - Melehan e Morglon - fermamente decisi a portare avanti i disegni paterni per usurpare il trono britannico. Artù non ebbe discendenti legittimi, ma nominò Lord Constantine Reggente della Corona. Dopo la morte del grande monarca, Constantine divenne quindi l'unica persona avente diritto al trono, ma non aveva il carisma e l'autorità di Artù, per cui numerosi nobili sottrassero le proprie terre al controllo della Corona. Con questi presupposti inizia il gioco: Constantine è il personaggio principale e deve riuscire a conseguire cinque obiettivi per poter vincere. In primo luogo dovrà raggiungere Camelot partendo da York per essere incoronato Re. Per arrivare a Camelot dovrà attraversare quasi tutta l'Inghilterra, e lungo la strada troverà alcuni personaggi tipici del gioco e dovrà anche combattere qualche battaglia. Il secondo episodio del gioco vedrà Constantine re d'Inghilterra a Camelot, e dovrà formare un gruppetto di valorosi scelti tra i cavalieri della tavola rotonda, con l'incarico di scovare e riportare indietro Sir Lancillotto, il più grande campione di Re Artù. Lancillotto non fa infatti parte dei cavalieri tra cui potete scegliere: si è ritirato da tempo in un convento per espiare la sua folle passione per Ginevra. Mentre lo cercate dovrete trovare nuovi alleati per fronteggiare due forze ostili che stanno per attaccare il nord e Londra. La vostra terza campagna si aprirà dopo che avrete distrutto gli invasori: da un lato avrete Lancillotto nuovamente con voi, dall'altro una strana minaccia incomberà su Camelot, incarnata in un misterioso gigante che sfida continuamente tutti i cavalieri della tavola rotonda a singolar tenzone. La sua presenza attorno a Camelot vi impedirà di mobilitare imponenti forze: dovrete radunare uno sceltissimo drappello per uscire di nascosto e svelare il mistero di questo gigante. La quarta sezione vi vedrà impegnati con una nuova minaccia. In una foresta a nord spadroneggia un gruppo assai particolare di guerrieri avente come capo un certo Cavaliere Marrone (forse è il mitico Cavaliere Nero pallido di paura!). Questo rognoso gruppetto ha preso la deplorevole abitudine di far sparire tutti coloro che hanno osato avvicinarsi alla foresta. Dovrete liquidare il problema, e subito! La quinta e ultima sfida inizierà con un ulteriore problema: in tutte le foreste del reame i viandanti addentratisi spariscono per sempre. Stavolta si parla addirittura di demoni e altre creature infernali, e il mandante sarebbe addirittura la maga Morgana! Come sempre, dovrete radunare tutte le forze necessarie - preferibilmente magiche - e cercare il sistema per troncare la testa a questa nuova minaccia! Sempre più spesso i nuovi giochi per PC sono concepiti per il comando via mouse, e anche questo, che potremmo definire un'avventura di ruolo.

Ci sono essenzialmente tre scene di gioco diverse: la mappa principale (che si può far scorrere), i paesaggi, gli interni. Sulla mappa vediamo l'Inghilterra con foreste, montagne, fiumi, città, castelli, e via dicendo. Nei paesaggi vedremo un disegno del posto dove siamo, e i relativi personaggi. Negli interni, invece, c'è una vera e propria miniavventura (ma solo in alcuni): si può puntare sulle porte per cambiare locazione, e si possono trovare oggetti e altri personaggi con cui interagire. Nell'angolo in alto a destra ci sono alcune icone, che cambiano a seconda della scena in cui siete e che permettono tutte le azioni possibili: visione dei personaggi (loro caratteristiche e oggetti), movimento, azioni in stile avventura, cambio di scena, operazioni da disco. SOE funziona come una via di mezzo tra un gioco di ruolo e un'avventura, includendo qualche spruz-zatina di strategia. I personaggi sono rappresentati nella mappa con i loro scudi, e se sono riuniti si vedrà solo lo scudo di chi ha il comando. Possono essere mossi lungo il territorio, che è popolato da altri personaggi (ognuno con il suo simbolo) che possono essere amici o nemici. I nemici si possono solo combattere, a duello o con gli eserciti (esistono due differenti schermate di combattimento), mentre con gli amici si può anche parlare e combinare insieme le forze; esistono anche personaggi magici, e perfino oggetti magici. Il gioco consiste nel movere personaggi e/o eserciti lungo il territorio per farli combattere, oppure alla ricerca di informazioni (ricavate dal dialogo) e nuovi alleati, sempre cercando di conseguire l'obiettivo del momento. I requisiti di memoria per Amiga sono stringenti: minimo 1 Mb. Alla versione PC basta la metà per le due schede EGA (cioè EGA e TGA), mentre le versioni MCGA e VGA esigono 640K. Tutti i sistemi di comando sono ammessi sul PC, ma il mouse funziona solo in modo Microsoft; su Amiga il joystick è messo da parte.

W.B.

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

# of libur

PC

Due cose si notano subito: pesanti caricamenti e mancato supporto della scheda CGA. Sappiamo tutti come agire per buttar fuori dalla finestra i macrocaricamenti, ossia usare il disco rigido, così diffuso sul PC. Devo però avvertirvi che nemmeno "lui" riesce a cavarsela senza danni, visto che ogni tanto siete forzati a qualche pausa per una luuuunga lettura. Già avevo accennato alla grafica: aggiungerò che si usa esclusivamente la risoluzione 320 X 200 e il modo migliore è VGA. Grazie ad esso vedremo per tutta la durata del gioco un buon numero di paesaggi veramente gratificanti per l'occhio, per non parlare dei personaggi e delle loro ottime animazioni. Anche sonicamente non è male: persistono i vari bip-bip che però riescono a fondersi in decenti musichette di accompagnamento. La giocabilità vera e propria emerge - come vi avevo anticipato - solo con l'uso del disco rigido: già sappiamo che tanta grafica si paga con tanti caricamenti. Comunque SOE si lascia giocare con una certa disinvoltura, offrendo sempre qualcosa di nuovo sotto forma di problemi; non lo finirete in cinque minuti e nemmeno in cinque ore: secondo me durerà almeno una settimana. La miscela dei suoi elementi lo classifica come un gioco di riflessione; definitivamente, quindi, non è un gioco per chi capisce solo gli sparammazza: ha un ritmo abbastanza pacato, che è pure frenato da tutte le scene animate, dove bisogna aspettare che il personaggio principale abbia finito di muoversi prima di poter dare un comando. Il pubblico a cui si rivolge è quindi essenzialmente avventuriero: duelli e battaglie sono molto semplificati e non accontenteranno gli strateghi.

TECNICA:
GIOCABILITA':
INNOVAZIONE:

GLOBALE
81%

Amiga

Come capita in tutti i giochi ben fatti, ogni versione mette in evidenza pregi e difetti delle varie macchine. Con questo voglio comunicarvi che c'è un bel supporto sonoro - che per Ami è una cosa abbastanza normale - e una grafica assolutamente paragonabile a quella del PC: Ami usa forse qualche colore in più, e per il resto si vede che il PC ha colori meravigliosamente vivi, che sul gioiello Commodore sono un po' più opachi. I caricamenti comunque sono abbastanza strazianti: pur con un 1 Mb di RAM sarete costretti a quattro scambi di disco in un colpo solo e anche più; gli accessi al disco in questo caso pesano quasi meno degli scambi stessi. Ci sono però due particolari che quadrano pochino: in primis, non di rado il cursore del mouse si muove irregolarmente e con vistosi scatti (su Amiga!). In secundis, tutti i cavalieri sono disegnati nello stesso modo. Perplessi? Non tanto, se vi dicessi che nella versione PC ogni cavaliere ha lo scudo con un disegno personalizzato, e certi cavalieri hanno perfino l'armatura di colori diversi dal grigio! Su Ami c'è purtroppo un piattume unico: armatura grigia per tutti e scudo giallonero a quattro settori. Non l'ho proprio capita; per il resto il gioco è identico alla versione PC, per cui leggete l'altro commento.

TECNICA:
GIOCABILITA':
INNOVAZIONE:

GLOBALE
80%

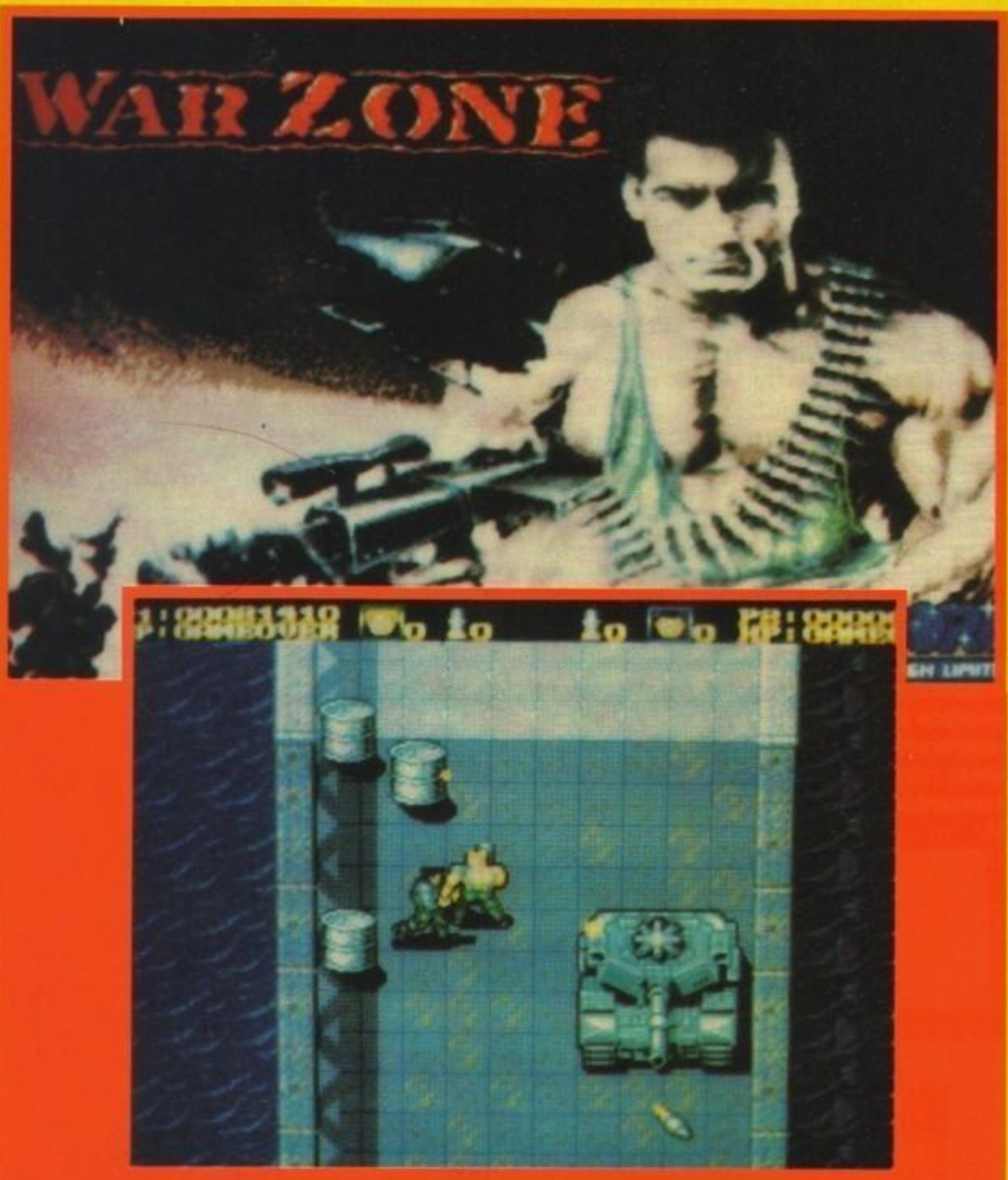
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

Core Design, Amiga.

WARZONE



Dopo la promessa che Chuck Rock sarebbe stato il loro ultimo platform per l'intenzione di cercare altre strade quelli della Core se ne vengono fuori con il più convenzionale degli sparaefuggi a scorrimento verticale, come dire: dalla padella alla brace! Una tiratina d'orecchi ci potrebbe a questo punto anche scappare, ma piuttosto amichevole per due più che validi motivi: Il primo è che come al solito hanno fatto decisamente un buon lavoro, per il secondo non dovete far altro che leggervi il trafiletto delle anticipazioni...

Anno 1999... La pace mondiale è stata nuovamente minacciata da una forza nemica sconosciuta... Eravate scelti per condurre un attacco alleato contro gli avamposti disseminati in vari luoghi del globo terrestre... Tutti i vostri compagni sono stati catturati... Le ultime fievoli speranze di salvezza sono affidate a due validi combattenti... Avranno il coraggio di affrontare le bellicose armate avversarie? Riassunta il più brevemente possibile la consueta storiella ammosciante passiamo speditamente al gioco che tutto sommato consente qualche spunto in più (per modo di dire...). Warzone è tale quale a Ikari Warriors. Ikari Warriors è la stessa cosa di Commando con due giocatori invece di uno. Commando era uguale a Rambo con Shwarzenegger al posto di Stallone. Stallone era un superdotato cavallo di razza prima di diventare un pugile... Dette queste scemenze che avrò sulla coscienza per tutta l'estate vediamo di dire qualche cosina di più relativamente alla vostra missione. Per completare il gioco dovrete superare indenni le otto zone a scorrimento orizzontale (ognuna composta da una trentina di schermate) che corrispondono agli altrettanti avamposti dell'armata nemica. Alla fine di ogni quadro troverete puntualmente uno dei pezzi più sofisticati dell'arsenale avversario nell'ambito ruolo di gigantesco guardiano di fine livello: ma prima di arrivare a tale scontro dovrete aver necessariamente affrontato con successo tutte le insidie che ogni zona presenta. Queste ultime spaziano dai normali soldatini che butterete giù come birilli ad altri con mitragliatrice o mortaio per non parlare di quelli mimetizzati nella vegetazione (che ho trovato sadicamente appagante stanare ed eliminare) o nascosti all'interno di altre postazioni che devono essere fatte saltare con una scarica prolungata di colpi, questo giusto per darvi un'idea, perché di pericoli che attenteranno alla vostra integrità fisica ne troverete di ben peggio... Per rimanere in linea con tutti gli altri giochi del genere non potevano certo mancare le provvidenziali armi supplementari (lanciagranate, lanciafiamme, lanciarazzi, lanciadelta, lanciathema...) che possono venire ulteriormente migliorate (per un massimo di tre volte) raccogliendo l'apposita icona (altre ancora dai differenti effetti le troverete all'interno dei bidoni o di tutto quello che riuscirete a far saltare per aria). Detto questo non posso certo esimermi dall'informarvi che si può giocare anche in due simultaneamente, prima di chiudere con un ultima con un'ultima raccomandazione: lungo il cammino ci sono degli sventurati combattenti legati a dei pali, si tratta dei vostri compagni fatti prigionieri e barbaramente torturati; nel caso vi dovesse riuscire senza troppe complicazioni non sarebbe affatto male cercare di liberarli, se non altro perché vi faranno guadagnare dei punti...

MAX

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

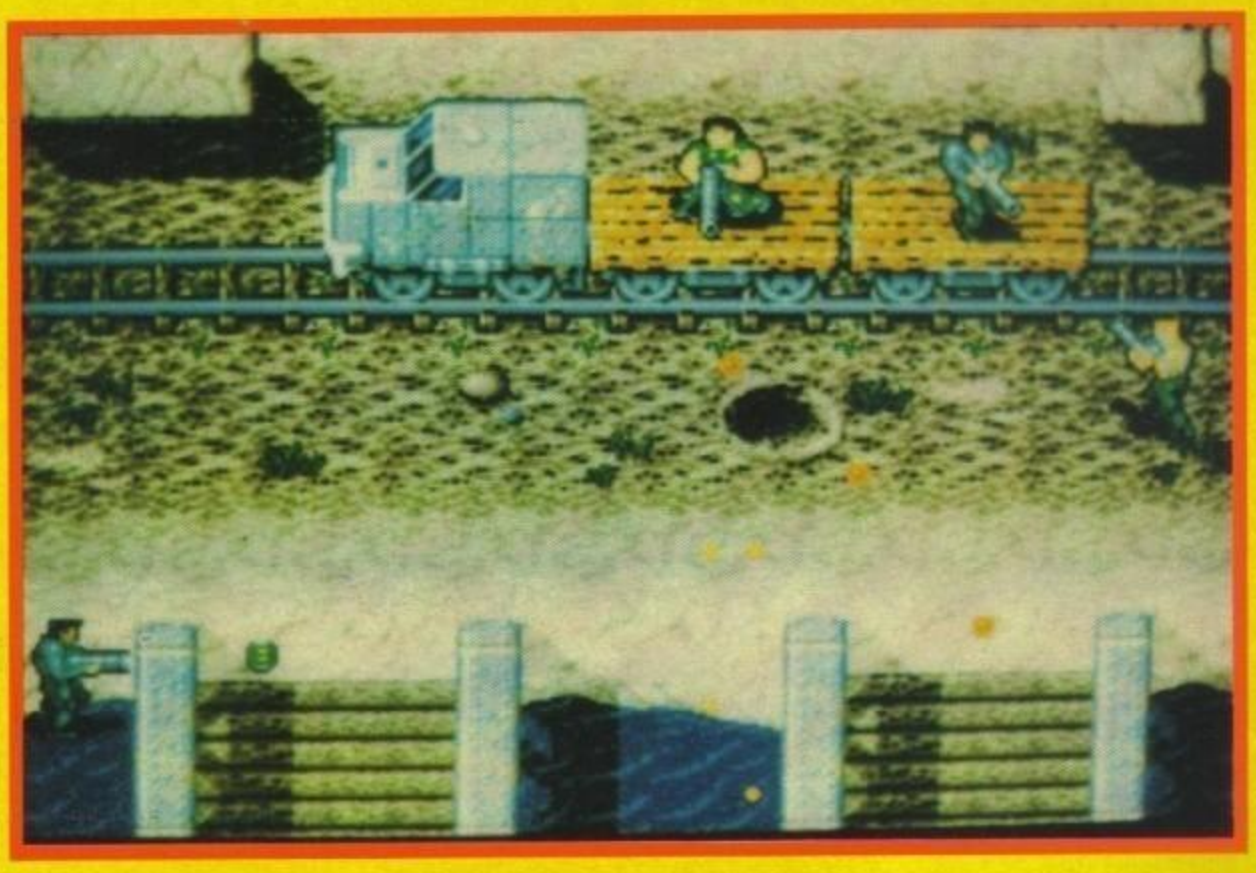
http://www.oldgamesitalia.net/

CORE NEWS

Il mese scorso abbiamo passato in rassegna quelli che sono stati i più importanti giochi realizzati dalla sempre più lanciata casa inglese, questa volta è invece il momento di spendere due parole riguardo alle novità che bollono in pentola e che dovrebbero essere ultimate prima dopo o durante i pasti... Ehm, pardon, l'estate...

Il primo titolo di notevolissima importanza di cui voglio parlare è il già attesissimo HEIMDALL che si prospetta come uno dei giochi più innovativi della nuova stagione, alla base ci dovrebbe essere un vero e proprio gioco di ruolo con tutti i crismi del caso, il tutto sarà però caratterizzato non solo dalle numerose fasi arcade più o meno abituali (in prospettiva isometrica), ma anche da alcune in stile cartone animato con uno strepitoso utilizzo dei colori (pare che se ne stia occupando un ex collaboratore di Don Bluth!), peccato solo che difficilmente sarà disponibile prima della fine dell'anno...

Entro la fine dell'estate potrebbe venire invece pubblicato il primo simulatore di volo della loro storia, si chiama AH-73M THUNDERHAWK e vi vedrà impegnati alla guida di un maneggevole elicottero, da alcune foto che abbiamo avuto modo di osservare è risultata evidente una meticolosa cura dei particolari, staremo a vedere l'esito finale e soprattutto la velocità delle routine vettoriali. Con la ripresa delle scuole (aihmè, purtroppo tutte le vacanze sono destinate a concludersi, il problema però è quando tardano troppo a cominciare!



NdMax) dovrebbe essere disponibile anche RETRO, si tratta di un gioco futuristico alla Speedball giocato da sei androidi e con la prospettiva in prima persona direttamente dal campo (tipo Stormball). L'ultimo titolo di cui è annunciata la pubblicazione per una data ancora da destinarsi (probabilmente però è fra tutti il più imminente) sarà chiamato FRENETIC, uno sparaefuggi spaziale a scorrimento verticale che vorrebbe, nelle intenzione dei programmatori, scalzare Xenon II dal quel trono che occupa ormai da un paio d'anni, tentar non nuoce... Come avete visto sono tutti quanti dei propositi sicuramente più che lodevoli, anche se indubbiamente pretenziosi, staremo a vedere quelli che saranno a loro tempo i risultati finali, per la Core questo è il momento del definitivo salto di qualità, e noi l'attendiamo fiduciosi al di là dell'ostacolo!

Amiga

Come già anticipatovi nel cappello introduttivo e come facilmente intuibile dalle stesse foto non si tratta altro che dell'ennesimo clone di Commando o Ikari Warriors che a dir si voglia, sotto questo aspetto non c'è assolutamente nulla d'aggiungere al riguardo. Quello che però bisogna doverosamente ammettere è come Warzone non solo regga benissimo il confronto con tutti i giochi del genere, ma sia nel complesso decisamente il migliore anche rispetto agli stessi due indimenticabili classici appena sopracitati. Tecnicamente infatti, con l'esclusione di qualche rallentamento comunque poco frequente (come ad esempio quando compaiono i carriarmati a metà del primo livello), è decisamente convincente con fondali ben realizzati e un sacco di effetti molto curati, un sonoro realistico (a volte perfino assordante) e un'ottima giocabilità incrementata notevolmente dal modo a due giocatori (cosa volete farci, l'ho già ammesso più di una volta: sono fissato!), tutto questo consente quell'impatto da vero coin-op che alla fin fine risulta la cosa più gratificante in un gioco del genere; non per niente era proprio questo l'obiettivo inizialmente prefissato dai due programmatori John Kirkland e Terry Lloyd (diamo a Cesare quel che è di Cesare, non vi pare?). Bilanciando quindi il tipo di gioco ormai datato e assolutamente non originale con una realizzazione tecnica abbastanza entusiasmante credo che il giudizio possa propendere ugualmente per quest'ultima parte sancendo un nuovo successo di una casa che si sta sempre più conquistando tutta la nostra stima.

TECNICA:	☺
GIOCABILITA':	☺
MERITO:	☹

GLOBALE

86%

PC

Disponibile anche la versione per Atari ST, sostanzialmente invariata dovrebbe solo avere un numero inferiore di colori sullo schermo (16 invece di 32).

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

Gremlin per Amiga L. 49.000

HERO QUEST

L'avete sempre giocato sul tavolo della vostra cucina mentre la mamma doveva fare gli gnocchi. Adesso, finalmente, lo potete giocare sul vostro computer e mangiarvi gli gnocchi della mamma.

Hero Quest è approdato anche in versione elettronica. Board Game di grande successo, più per la sua semplicità che per altro, Hero Questo vi riporta nei Dungeon dimenticati fra orchi, mummie, zombie, goblin e chi più ne ha, più ne metta.

E' ovvio che lo scopo di Hero Quest, come in tutti i Role Play che si rispettino, è quello di raggiungere uno scopo preciso prima di uscire dal famelico labirinto sotterraneo cercando di scovare più tesori possibili e di non morire. I tesori servono naturalmente a diventare ricchi abbastanza per acquistare armi, armature e pozioni per affrontare le ricerche successive e ovviamente più difficili.

Come nel board game, che fra l'altro la versione elettronica rispetta in modo fedelissimo, potete giocare in un massimo di quattro giocatori (cinque nel board game, perché uno deve rappresentare il mago cattivo... ma in questo caso sarà il computer a rappresentarlo) e potrete scegliere di essere un Barbaro, un mago, un elfo o un nano. Ogni personaggio ha caratteristiche che lo differenziano da un altro. Ad esempio il mago e l'elfo possono usare la magia ma sono scarsi nei combattimenti, mentre il nano e il barbaro sono abilissimi guerrieri ma incapaci di pronunciare magiche sentenze.

Hero Quest viene giocato interamente con i dadi, sia per quanto riguarda gli spostamenti di casella in casella, sia

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

per quanto riguarda i combattimenti: questi ultimi, infatti, prevedono il lancio di un certo numero di dadi-teschio per chi attacca e di dadi-scudo per chi si difende; fatte le debite sottrazioni si arriva a scoprire quanta forza viene perduta dal personaggio che si sta difendendo. In parole povere, se un elfo attacca un orco e il primo ha ottenuto dal lancio dei dadi tre teschi e l'orco uno scudo, l'orco in questione perderà due punti di forza, perché uno è stato respinto dallo scudo. In Hero Quest tutti questi bei calcoli saranno eseguiti dal computer, come pure il lancio dei dadi, e quindi durante i combattimenti non vi dovrete preoccupare assolutamente di nulla.

Ogni partita si svolge a turno, un giocatore alla volta, e in ogni turno è possibile compiere solo un'azione in più rispetto al movimento del personaggio. Quindi potrete decidere di muovervi e poi cercare i tesori nella stanza in cui siete, oppure potrete prima cercare e poi muovervi, oppure potrete solo muovervi o solo cercare o non fare proprio niente. Il fatto di prendere gli oggetti dallo zaino o aprire le porte non sarà contato come mossa, mentre le altre azioni sì. Queste azioni possono essere: combattere, cercare trappole, cercare tesori oppure pronunciare una parola magica.

In ogni momento potrete vedere la mappa dei luoghi che sono stati scoperti fino a quel punto e rendervi così conto della situazione e della disposizione dei personaggi e dei mostri.

Avrete ben quattordici storie diverse da affrontare, e conclusa una potrete salvare il vostro personaggio con tanto di tesori conquistati per affrontare le altre; in questo modo potrete acquistare nuove armi, armature e pozioni che vi aiuteranno a terminare le imprese più difficili. E' ovvio però che Hero Quest si rinnova a ogni partita, poiché tutto cambia ogni volta, esattamente come quando giocate al board game: tutto dipende da quanti amici siete, da quanta fortuna avete, eccetera.

Hero Quest è davvero semplicissimo da giocare, piacerà parecchio agli incuriositi dei Role Play e forse un po' meno ai giocatori di ruolo incalliti perché in verità le caratteristiche di ogni personaggio si riducono semplicemente ad abilità magiche, combattive e mentali (che in tutto il manuale non sono MAI citate).

Hero Quest comunque è velocissimo da imparare, divertente e abbastanza coinvolgente...un board game senza lo stress di dover tirare i dadi!

Stefano Gallarini

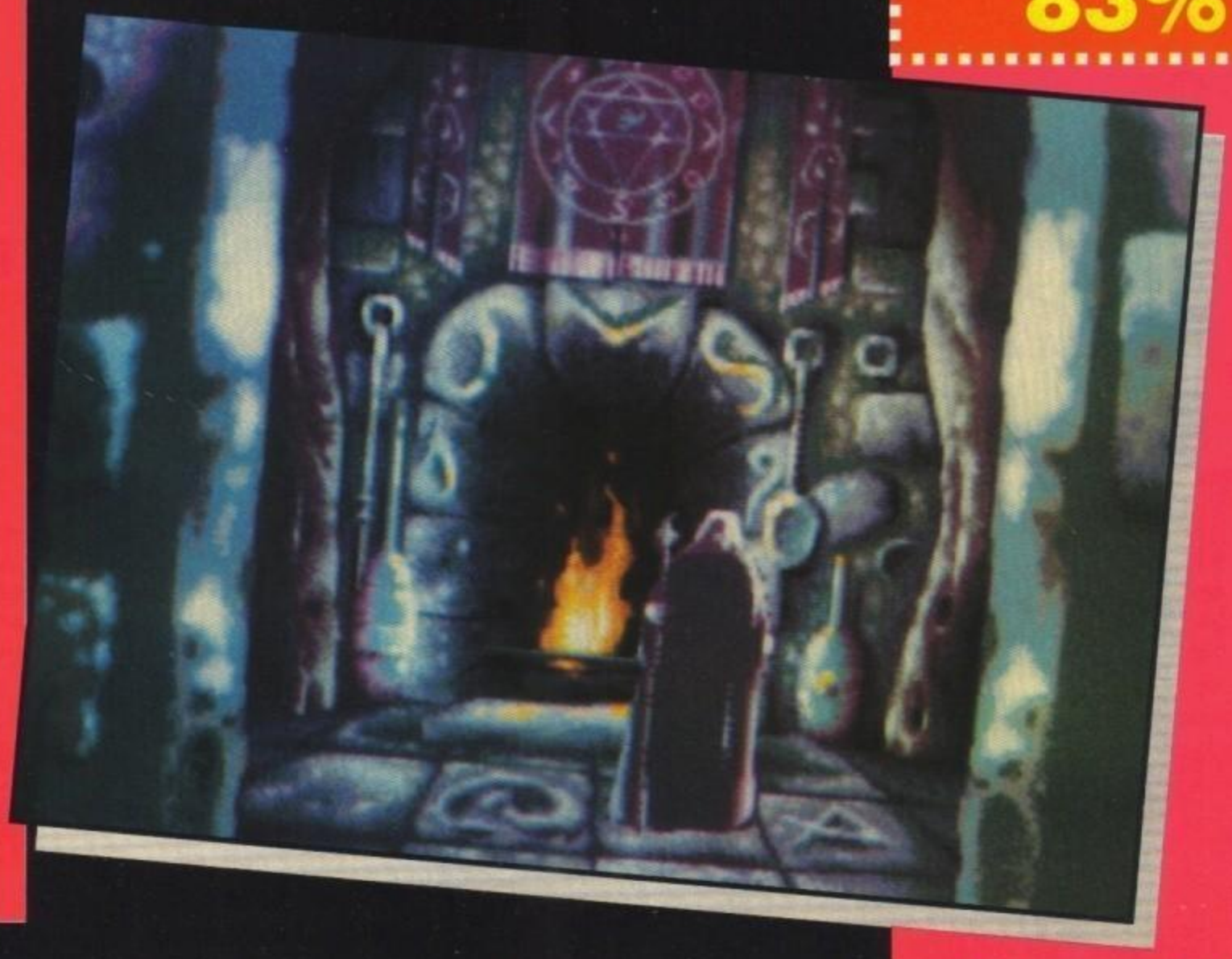
Amiga

La Gremlin ha copiato pedissequamente il board game e devo dire che il risultato è molto buono. Hero Quest è facile da giocare, immediato da imparare, e ha in sé tutte le caratteristiche basilari di un Role Play. Addirittura potrete scegliere di giocare in italiano, ma ve lo sconsiglio perché la traduzione non è molto curata e non sarà raro trovare frasi mezze inglesi e mezze italiane: perdipiù lo scopo di ogni partita è scritto sempre e comunque in inglese e quindi la scelta della lingua si riduce alla traduzione di poche frasi comunque intuitive.

A parte questo la grafica è discreta, buoni l'animazione e il sonoro. Hero Quest è un gioco che è stato molto pubblicizzato e che a mio parere riuscirà a raccontare e spiegare ai profani i concetti del Role Play. Credo quindi che piacerà a molti e, personalmente, ve lo consiglio.

TECNICA: 😐
GIOCABILITA': 🙂
INNOVAZIONE: 🙂

GLOBALE
83%



http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

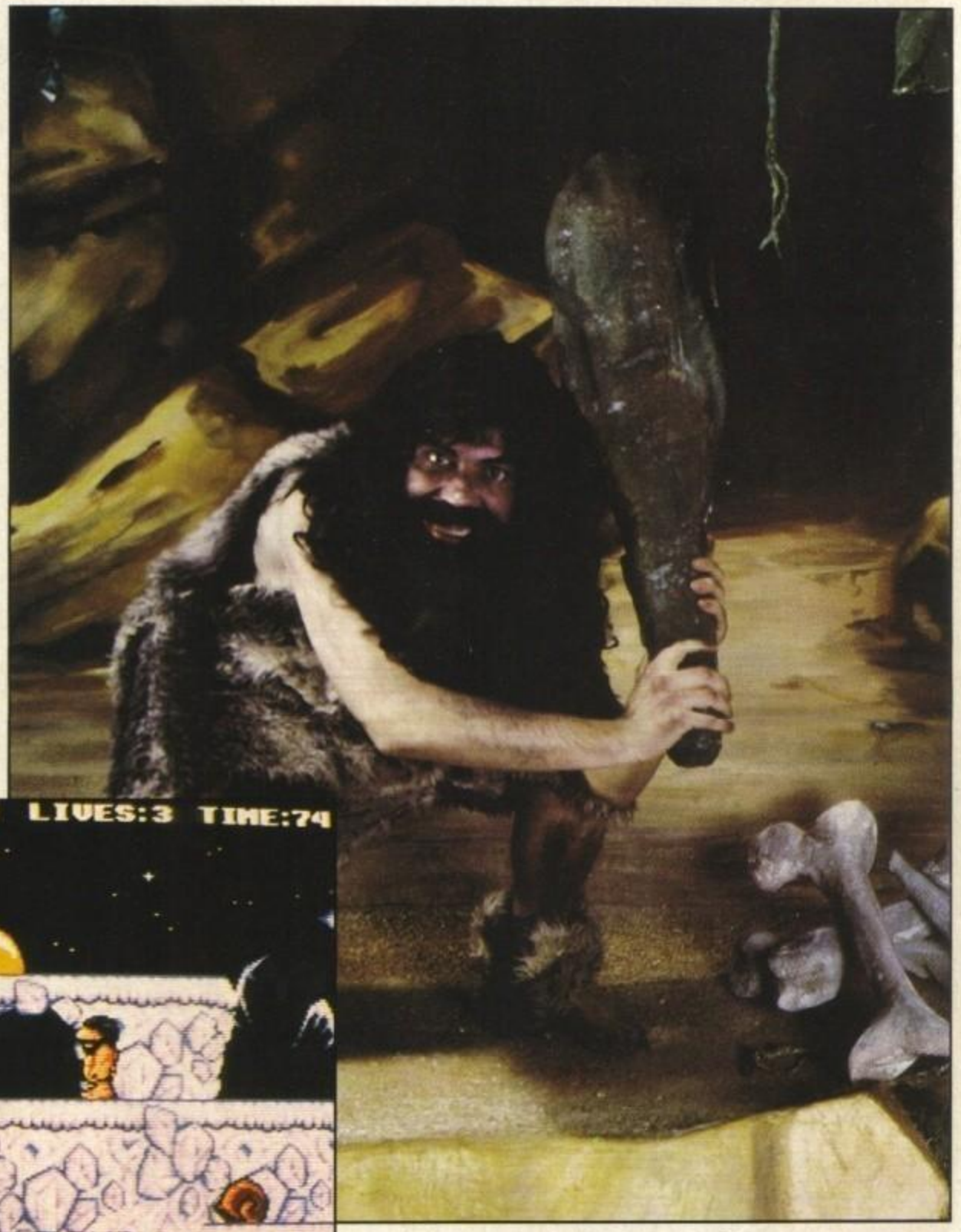
http://www.oldgamesitalia.net/

Titus per Amiga e PC

PREHISTORIC

Dopo il successissimo di Chuck Rock, ecco arrivare il primo suo clone, che forse non è proprio un clone ma comunque lo sembra! Mazza alla mano e via!

Forse non lo sapevate, ma pare che nell'era preistorica gli uomini non fossero così avidi di Belgioioso e merendine del Mulino Bianco, e nemmeno di Nutella. Pare invece che per sopravvivere si accontentassero di mangiare le ossa degli animali che cacciavano. Voi mi direte: "Ma stupido, non erano le ossa quello che mangiavano, ma la carne che si trova intorno!". E invece no, come insegna Prehistoric, sono proprio le ossa l'ambito pranzo dei nostri amati predecessori. Prehistoric dunque è un platform game che ha come scopo quello di portare il vostro rozzo protagonista a mazzare tutti gli animali che incontra. Ovviamente per appropriarsi dell'ambito osso, non basta una



Amiga

Prehistoric mi ha lasciato un po' perplesso. E' un giochino divertente, abbastanza inedito per quanto riguarda questo bisogno di colpire l'avversario tante volte per fargli spuntare il bernoccolo e appropriarsi dell'osso, ma lo scrolling a scomparsa mi ha lasciato di stucco. Devo dire che la Titus ci ha mandato una versione incompleta del gioco, ma ho l'impressione che quello dello scrolling sia un problema che ritroveremo sul gioco definitivo, e per questo la Redazione non se l'è sentita di dare un punteggio tecnico positivo. Il sonoro non è nulla di speciale, mentre alcune situazioni sono molto carine e divertenti. Il gioco in sé comunque non è frustrante o difficile: andrete avanti senza tanti problemi, magari con qualche risatina ogni tanto.

TECNICA: ☹
GIOCABILITA': 😐
INNOVAZIONE: 😐

GLOBALE **73%**

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

mazzata, ma bisogna ricorrere a un espediente: dare tante di quelle mazzate in testa che alla fine scoppia fuori il bernoccolo! E già, una volta spuntato il bitorzolone sulla testa, basta un'ultima ben assestata mazzata per concludere l'opera e aggiudicarsi un po' di pappa. Certo, ci sono ossa che valgono di più e ossa che valgono di meno, tutto dipende da quante mazzate ci sono volute per abbattere il vostro nemico.

In Prehistoric potrete anche entrare nelle caverne e fare razzia di frutti e varie leccornie che vi aspettano, ma dovrete fare anche molta, moltissima attenzione ai pericoli che i vari livelli vi propongono, oltre naturalmente alla natura degli animali stessi che di certo non stanno lì impalati ad aspettare che li colpiate. Diversi livelli vi aspettano per risolvere questa nuova fatica Titus, e per concludere ogni livello avete a disposizione un tempo limitato. I livelli in questione sono rappresentati da vari luoghi: dal ghiaccio di Antarctica alle caverne misteriose, alle impervie giungle dei Tropici.
Insomma, avrete capito che il vostro pranzo non sarà così facile da reperire, forse sarà meglio darsi al Belgioioso e alle merendine del Mulino Bianco (magari con sopra la Nutella!)
Stefano Gallarini

PC

La versione PC che abbiamo provato è quella definitiva, e prevede il funzionamento con tutte le schede grafiche e alcune sonore. Io l'ho giocato in grafica VGA su un 286 a 12 Mhz e devo dire che il gioco è fin troppo veloce, comunque anche in questa versione lo scrolling è a scomparsa, ma sul PC è più prevedibile.
Per il resto il discorso Amiga vale anche per questa macchina, non cambia molto, c'è solo il fatto che all'inizio il programma chiede in che lingua si desidera il gioco, ma la traduzione si limita alle schermate di menu contenenti le scelte per la configurazione.

TECNICA:
GIOCABILITA':
INNOVAZIONE:

GLOBALE 73%

SOFT MAIL

Vendita per corrispondenza con più di 2.000 titoli disponibili: telefona allo 031/300.174 per ulteriori informazioni!

CHIUSI PER FERIE DAL 1 AL 25 AGOSTO

GAMEBOY

BUGS BUNNY	54.000
CASTELVANIA	59.000
F1 RACE (CON ADATTATORE PER 4)	64.000
ILLUMINATOR (GIOCA AL BUIO!)	35.000
NOBUNAGA'S AMBITION	69.000
ROBOCOP	59.000
SNOOPY	54.000
TEENAGE MUTANT HERO TURTLES	59.000
WWF SUPERSTARS	59.000

GAMEGEAR

DRAGON CRYSTAL	59.000
MICKEY MOUSE CASTLE ILLUSION	65.000
PSYCHIC WORLD	59.000
SUPER MONACO GP	65.000

MEGADRIVE

DICK TRACY	99.000
POPULOUS	99.000
RASTAN SAGA II	99.000
SPACE INVADERS 1991	99.000
SWORD OF SODAN	99.000
WING OF WAR (GYNOUG)	105.000

SUPER FAMICON

FINAL FIGHT	189.000
SUPER DEFORMER	149.000

AMIGA

AMOS COMPILER	TELEF.
ARMOURGEDDON	49.000
ARNHEM	39.000
ATOMINO	49.000
BARD'S TALE III	69.000
BLUE MAX	49.000
BRIGADE COMMANDER	69.000
CANTON (1MB TUTTO IN ITALIANO)	49.000
CHAMPIONS OF THE RAJ	49.000
DEATH KNIGHTS OF KRINN	69.000
ENGLAND CHAMPIONSHIP SPECIAL	29.000
EYE OF BEHOLDER	69.000
F1 GP CIRCUIT	29.000
F15 STRIKE EAGLE II	69.000
KICK OFF II DATA DISKS	TELEF.
LIFE & DEATH	TELEF.
MIDWINTER II	69.000
RAILROAD TYCOON	69.000
SEX OLYMPICS (VM18)	65.000
SHADOW DANCER	29.000
SIM CITY GRAPHICS (VOL 1 O 2)	59.000
TOKI	29.000
WONDERLAND: DREAM THE DREAM	69.000

IBM

CHAMPIONS OF THE RAJ	49.000
DUCK TALES	59.000
ELITE PLUS	89.000
ENGLAND CHAMPIONSHIP SPECIAL	49.000
EUROPEAN SUPER LEAGUE	49.000
EYE OF BEHOLDER	69.000
F16 FALCON V3	TELEF.
FEMME FATALE VM18 (SOLO 5"/1.2MB)	69.000
HARPOON SET #3 (SOLO 5")	49.000
MEDIEVAL LORD	69.000
NOBUNAGA AMBITION II (SOLO 5")	99.000
PREDATOR II	29.000
PRO TENNIS 2	49.000
SPACE QUEST IV	79.000
SPIRIT OF EXCALIBUR	59.000
STUNT DRIVER	TELEF.
WING COMMANDER: MISSION II	29.000

IBM (CONFEZIONE DOPPIA)

ARACHNOPHOBIA	79.000
F29 RETALIATOR	59.000
JETFIGHTER II	79.000
LEMMINGS	69.000
NAM	59.000

BUONO D'ORDINE DA INVIARE A: LAGO SOFTMAIL - VIA NAPOLEONA 16 - 22100 COMO - TEL 031/300.174 - FAX 031/300.214

TITOLO DEL PROGRAMMA	FORMATO	PREZZO

COGNOME E NOME
INDIRIZZO E N° CIVICO
CAP, CITTÁ E PROVINCIA
PREFISSO E N° TELEFONICO
FIRMA (SE MINORENNE QUELLA DI UN GENITORE)

TGM
Spese di spedizione Lit. 6.000
TOTALE LIT.
ORDINE MINIMO LIT.30.000 (SPESE ESCLUSE)
☐ Pagherò al postino in contrassegno
☐ Allego assegno NON TRASFERIBILE intestato a: LAGO SNC
ADDEBITATE L'IMPORTO SULLA MIA: (INDICARNE N° E SCADENZA)

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

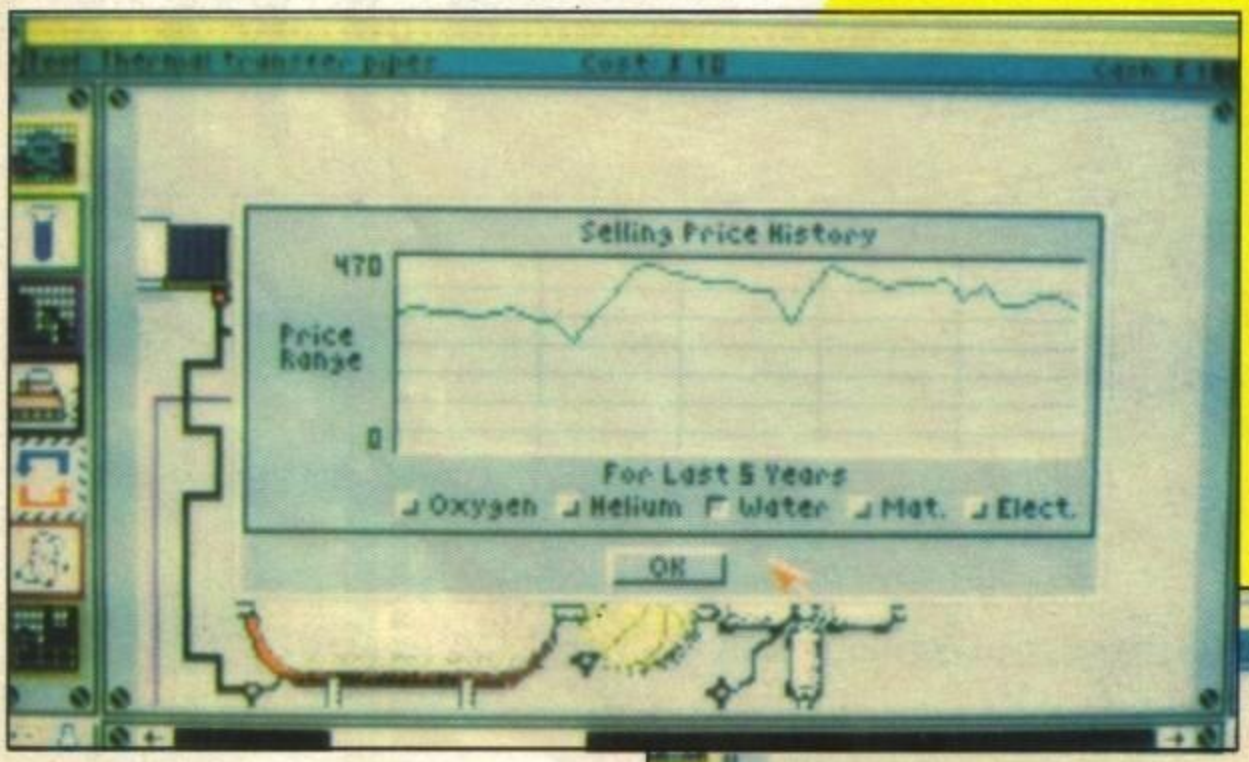
Wesson , per Amiga L. 59.000

MOONBASE

Non fa grande impressione vista lassù nel cielo, e per questo molti umani le danno scarsa importanza; forse per ripicca lei provoca sostanziose maree, e - non contenta - quand'è piena trasforma certi uomini in lupi!

Afferrato, quindi? Sto parlando della Luna, quella ciccia palla di roccia che da tanto (ma tanto) tempo accompagna la Terra nel suo infinito ruotare attorno al Sole. Qualche inguaribile romantico della Wesson si è commosso per lei così soletta nel cielo - le stelle, invero, son misera compagnia: fredde, lontane, altere - e ha pensato che sarebbe confortante per la povera Selene avere sul proprio suolo qualcuno di noi terricoli. Presto fatto quindi: è nato Sim City lunare, ovvero Moonbase. Ma, ahimè!, noi siam figli della Terra e non della Luna, abbiamo bisogno di respirare e di una certa pressione attorno a noi; di un'atmosfera, insomma, e la Luna proprio non ce l'ha. Ma attenzione: l'atmosfera terrestre ci protegge anche dai micidiali raggi cosmici e dai meteoriti; non ci protegge invece dai politici balordi e dalle guerre, ma tant'è: tutte le calamità più gravi respirano aria! Adesso, amici lettori, vi voglio chiedere di eseguire un'operazione di alta matematica: qual è il denominatore comune per favorire la vita umana su Selene, stanti i suesposti problemi? Risparmiatevi i neuroni (per giocare a Moonbase): è PROTEZIONE. Con ciò intendo che la vita umana può essere esportata sul nostro satellite a condizione che sia racchiusa in bozzoli vitali, per garantire aria, calore, pressione, e filtro delle radiazioni cortissime.

Una volta sulla Luna avremo altri vantaggi: peseremo un sesto e saremo sei volte più forti; anche persone poco atletiche potrebbero esibirsi in prestazioni olimpioniche. Non vi consiglio corroboranti nuotate nel Mar della tranquillità: a parte che in fatto di tranquillità è meglio l'Oceano pacifico (tormentato da tifoni vari), il suolo lunare sarà molto riluttante ad acquistare consistenza liquida solo per compiacervi, dato che sulla Luna acqua proprio non c'è. Ah! Abbiamo testé scoperto un problema mica da poco; dobbiamo pur dissetare i poveri coloni lunari (altrimenti diventeranno lunatici, e come!), senza contare gli stomaci ringhianti: il suono non si trasmette senza atmosfera, ma i cortei di protesta sono uguali in tutto l'universo. Diciamolo chiaro, quindi: vivere sulla Luna è difficile, noioso, e pericoloso; difficile perché c'è magna mancanza di elementi vitali, noioso perché il panorama è monotono, pericoloso perché camminando nelle anguste basi lunari rischiamo bernoccoli a catena se non dosiamo la forza delle nostre gambe terrestri. A parte questo, la NASA vuole che voi costruiate una base lunare in grado di rendersi autosufficiente, e quindi siete sistemati: al lavoro, e subito! Una base lunare è composta innanzitutto da moduli residenziali. Ce ne sono tre diversi: uno scomodo habitat cruciforme concepito per nani gobbi, un pallone gonfiabile semisotterraneo dal buon livello di alloggio, e una palazzina di lusso. In aggiunta abbiamo il centro svaghi: anch'esso gonfiabile, per cui il gioco delle freccette è stato prudentemente omesso. Completa il ritratto di famiglia un lussuoso albergo da cinque lune (non più cinque stelle!) per quando vorrete occuparvi del turismo lunare. La NASA però esige che la base sia anche un centro scientifico, per cui dovreste aggiungere il gruppetto di moduli dedicati a scienziati: laboratorio, osservatorio, colture idroponiche. Altre proposte che non potete rifiutare riguardano fabbriche e impianti di estrazione: dal suolo lunare potrete estrarre LLOX, He3, e H2O. Il LLOX è semplicemente ossigeno liquido lunare: indispensabile per i motori dei razzi, ma non solo. He3 è un rarissimo isotopo dell'elio, reperibile sul suolo lunare in decenti quantità. H2O infine è l'acqua: sulla Luna si trova solo come cristalli di ghiaccio, e dovrete eseguire diverse esplorazioni per trovarne un po'. Ognuna di queste tre preziose sostanze richiede un impianto di estrazione, in particolare l'impianto di LLOX necessita di una o più spolette escavatrici. Ma attenzione: tutta 'sta roba chiede energia per funzionare: potrete fornirgliela usando celle fotovoltaiche, reattori a fissione nucleare, e reattori a fusione. Inconveniente: la fusione - quando inizia il gioco - deve ancora essere scoperta, per cui avrete bisogno di scienziati che ci lavorino sopra. Altra cosa indispensabile è l'evacuazione termica: la mancanza di atmosfera e l'elevato potere isolante del suolo lunare impongono un sistema di radiatori e condotte termiche di adeguate dimensioni. Potrete rifinire la vostra opera aggiungendo piattaforme di atterraggio, strade, fabbriche; insomma, una completa serie di accessori. Moonbase è un gioco gestionale spiccatamente simile a Sim City: dovete costruire la vostra base usando i vari moduli, stando nei limiti economici che avete. Il vostro scopo è quindi economico: rendere la base più produttiva possibile, fino alla completa autosufficienza entro il largo margine di un secolo. Le entrate del bilancio sono dovute ai contributi NASA (in diminuzione continua), alla vendita del materiale estratto o prodotto e ai proventi del turismo; le uscite sono dovute essenzialmente alle spese di manteni-

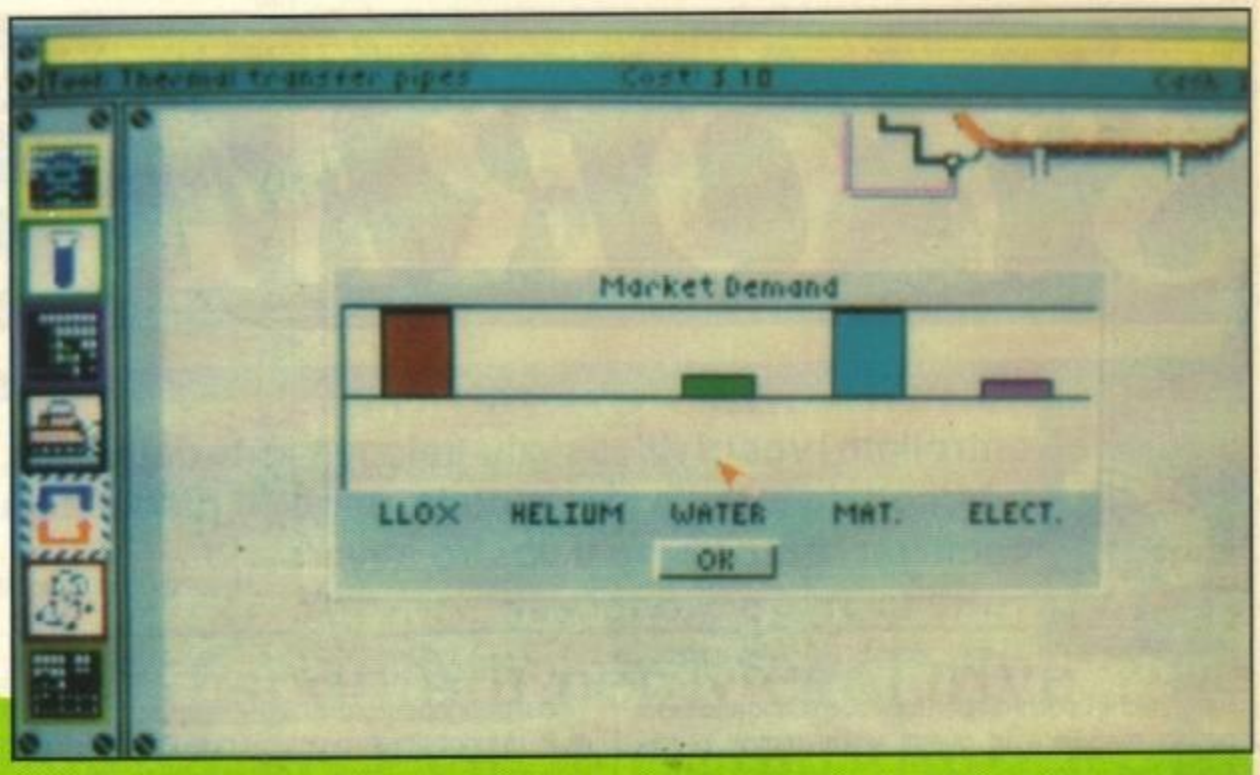


http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

mento: stipendi e cibo costano relativamente poco, ma acqua e manutenzione hanno un prezzo esorbitante, specialmente quando la base è grande. Diversamente da Sim City stabilite voi la popolazione della base: dovete cercare di procurare alloggi decenti per tutti e di non sovraccaricarli di lavoro, altrimenti rischiate scioperi a catena. Specularmente, però, non dovete tenere troppa gente nella base per non appiccicare spese inutili al bilancio. L'interfaccia utente è quasi identica a quella di Sim City: barra di menu in alto per richiamare le principali funzioni e operazioni; barra di icone a sinistra per scegliere i vari moduli da costruire; finestra di gioco in gran parte del video. Per giocare il mouse basta e avanza, l'unica seccatura è che la mappa scorre solo premendo sulle barre di movimento. Per giocare sono sufficienti 512 K.



Amiga

I paragoni con Sim City sono abbastanza scontati: è facile vedere Moonbase come clone del famoso prodotto Maxis, ma preferisco valutarlo come programma in sé fatta astrazione per la sua originalità. La sfida che offre al giocatore è diversa: in Sim City bisogna pensare in grande e in termini di efficenza, qui serve attenzione al dettaglio e alla parte economica: non ci sono tasse ma proventi del mercato, e il mercato ha leggi che devono essere rispettate: troppa richiesta fa calare i prezzi, e via dicendo. Parlando del programma, la grafica non è eccezionale e la qualità tecnica del gioco non impressiona: l'animazione dei moduli lunari è particolarmente sfarfallante, e ad intervalli regolari il programma si ferma alcuni secondi per radunare le idee. Il modesto supporto sonoro include il parlato per indicare eventi importanti, ma non essendo accompagnato da testi esplicativi frustra chi non comprende l'inglese parlato. E' un peccato che non si possa avere un'indicazione del morale dei coloni, ed è ancora più un peccato che il manuale, apparentemente sostanzioso, sia composto in realtà da una lunghissima storia con appiccicati qua e là alcuni riquadri che spiegano gli aspetti del gioco; per fortuna c'è qualche pagina di consigli e strategie. E' comunque un simulatore interessante che si gioca abbastanza volentieri, con un fattore di sfida abbastanza elevato, e, naturalmente, consigliato solo ai seguaci del genere.
W.B.

TECNICA:	😐	GLOBALE
GIOCABILITA':	😐	83%
INNOVAZIONE:	😐	

Il Grillo Parlante

VIA S. CANZIO, 13 - 15 - 17 r. - Tel. 010 / 415592
GENOVA SAMPIERDARENA
VIDEOGIOCHI PER
AMSTRAD - ATARI - COMMODORE - MSX - SPECTRUM
NINTENDO - ATARI 2600 - SEGA

PUNTO COMPUTER ITALIA

I PREZZI PAZZI DEL GRILLO

Interfaccia Midi Amiga	L.	45.000
Digitalizzatore VID Amiga	L.	80.000
Syntetic Sound Amiga	L.	120.000
Espansione 512Kb. Amiga Int.	L.	90.000
Espansione 1.5Mb. Amiga Int.	L.	245.000
Espansione 2Mb. Amiga Est.	L.	350.000
Genlock Esterno Amiga	L.	349.000
Genlock Professionale Amiga	L.	1.799.000
Data Switch 2 Posizioni	L.	40.000
Data Switch 4 Posizioni	L.	50.000
Drive Esterno 3"1/2 Amiga	L.	165.000
Scheda Televideo	L.	180.000
Selettore Mouse/Joystick Amiga	L.	32.000
Mouse ottico Amiga-PC-Atari	L.	110.000
Dischetti 3"1/2 (minimo 100 pz.)cad.	L.	750
Tappetino per Mouse	L.	12.000
Joystick a distanza ad infrarossi	L.	60.000

NOVITA':

MODEM 1200 Baud
MODEM 2400 Baud

MINI- PORTATILE
MISURE
11 Cm x 6 Cm x 2.2 Cm

1200 B **L. 195.000**
2400 B **L. 340.000**

Si Prenota **Vision Colorbust,** scheda grafica con 16.000.000 di colori + software MEGAPAINT.
Lavora su tutte le risoluzioni grafiche AMIGA.
Collegabile al VIDEON e compatibile con tutti i Genlock.
Funziona su tutta la serie AMIGA.
L. 950.000

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

MILLENIUM, per AMIGA

STORMBALL

Controllate i vostri riflessi più velocemente della luce, intercettate la palla, prendetela, mirate e rilanciatela come un razzo verso il vostro avversario... Tutto questo è Stormball!!

Sembra che i giochi di sport futuristici stiano andando per la maggiore in questi ultimi tempi, prima Speedball, in seguito Speedball II (fantastico) ed ora Stormball!! Stormball si gioca con due giocatori, ognuno dei quali controlla metà del campo di gioco. Ogni incontro è diviso in quattro tempi, la cui durata può essere, a scelta, di due o quattro minuti ciascuno. All'inizio dell'incontro la palla viene lasciata cadere dalla metà del campo e viene servita al vostro giocatore. Ha inizio l'incontro: prendete la palla e rilanciatela verso la metà campo avversaria, in modo che non sia intercettata dal vostro contendente. Vince l'incontro chi si guadagna il punteggio maggiore. Più a lungo terrete premuto il pulsante di fuoco, più forte sarà il vostro lancio. La forza del lancio è indicata da una barra nella parte inferiore sinistra dello schermo. La palla viene tenuta in sospeso da un campo di forza. Si ottiene un punto per ogni riquadro del campo avversario che la pallina percorre prima di essere intercettata. Quando quest'ultima passa sopra a "caselle speciali" si otterranno bonus extra che vanno dai 50 ai 300 punti. Ma attenzione, dovrete essere molto veloci, poiché il tempo per catturare e rilanciare la palla è molto limitato. Il tempo mancante è indicato da una barra in basso a sinistra dello scherno. A sua volta questa è divisa in due parti, una bianca ed una marrone, se la barra è ancora bianca vi potete muovere a piacimento per la vostra metà di campo, ma quando diventa marrone i vostri movimenti sono ridotti a rotazioni sul posto a destra o a sinistra. Quando la barra giunge a zero l'arbitro fischia il timeout l'avversario otterrà il servizio e 100 punti extra. Quando la palla è nella vostra metà potrete riprendere la palla solo per due volte, alla terza verrà fischiato il fallo e la penalità sarà la stessa del timeout. All'interno di Stormball sono disponibili tre diversi modi di gioco: 1) la pratica, che vi consente di acquistare dimestichezza con il gioco gareggiando con un droide chiamato Sidd (no, non è il chip sonoro del C64, quello era scritto con una d sola!). Ah, è consigliabile un gioco non troppo duro, poiché si racconta che uno di questi droidi, una volta, uccise un giocatore con una raffica di colpi. 2) è anche possibile giocare in doppio, ma sono necessari due computers collegati con un' apposito cavo. 3) se vi sentite abbastanza pronti potete tentare di gareggiare nel campionato in cui affronterete i veri campioni di Stormball. Per essere in grado di giocare con questi professionisti bisogna avere denaro a sufficienza. Più abile sarà lo sfidante più soldi costerà gareggiare con lui. Per avere a disposizione più denaro è anche possibile scommettere su sé stessi quando si incontra un allibratore di nome Dexter in un vicolo malfamato vicino allo stadio. Dave

TIPI DI RIQUADRO

Barriere: sono blocchi beige che non possono essere superati se il giocatore è in possesso di palla. A sua volta la palla, se lanciata verso di loro rimbalzerà e si dirigerà altrove.

Riquadri di punteggio alto: sono blocchi bianchi che una volta attraversati vi donano in bonus dai 50 ai 300 punti.

Moltiplicatori per due: sono gialli e moltiplicano per due il punteggio accumulato fino a quel momento.

Quadri nulli: hanno una colorazione grigia e diminuiscono il punteggio fino ad ora accumulato.

Rampe: Neri, se la palla ci passa sopra non procurerà nessun punteggio.

Blocchi di sfondamento: Rossi, servono a proteggere i punti e i bonus, ma una volta colpiti spariscono.

Elevatore: marrone, accelera la velocità della palla.

Palla sparpagliata: se la palla viaggia su di essi, produce scintille che segnano punti ogni volta che attraversano un blocco.

Power: Vi dona velocità e potenza extra per un breve periodo di tempo.

Mega: è un bonus che vi dona 500 punti.

Stordimento: stordisce l' avversario per un breve periodo di tempo.

Denaro: se colpito vi dona 100 crediti.

Amiga

Stormball è un gioco veramente ben realizzato: la grafica è ben disegnata e la rotazione del campo è abbastanza fluida. Le musiche sono veramente belle (quella suonata col sax è veramente fantastica), e riescono a creare una certa atmosfera. Anche il clamore del pubblico allo stadio è stato riprodotto veramente realisticamente. Se a ciò aggiungete la possibilità di giocare in due con due computer, di giocare su 40 campi diversi e la buona giocabilità del prodotto cosa ottenete? Ah, dimenticavo, sarà molto difficile per voi annoiarvi, poiché ognuno dei quaranta campi di gioco deve essere affrontato in maniera differente. Se siete un fan dei giochi futuristici non posso che consigliarvene vivamente l'acquisto, dal momento che, secondo me, è davvero un ottimo gioco.

TECNICA:	GLOBALE
GIOCABILITA':	89%
INNOVAZIONE:	

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

GameBoy
L. 159.000

In omaggio il gioco Tetris.
Giochi per GameBoy
a partire da **L. 59.000**

Atari Lynx
L. 219.000

In omaggio California Games.
Giochi per Lynx
a partire da **L. 59.000**

Centinaia di giochi disponibili per MegaDrive,
Super Famicom, Atari Lynx e GameBoy!
Richiedeteci il listino!

MegaDrive
L. 299.000

La fantastica console a 16 bit con presa Scart.
Nuova versione UNIVERSALE accetta **tutti** i giochi sia europei che giapponesi!
Giochi per Sega MegaDrive a partire da **L. 79.000**

Disponibile anche il convertitore Euro/Japan a sole **L. 29.000**

Super Famicom
L. 559.000

La nuovissima console Nintendo con presa Scart.
Giochi a partire da **L. 129.000**

Superofferta lancio:
console + 2 giochi a solo
L. 759.000
AFFRETTATEVI!

Offerta speciale su tutti
i games per console:
2 giochi **sconto 5%**
4 giochi **sconto 10%**

Prezzi sempre IVA compresa

Viale Monte Nero 15
20135 Milano
Tel. (02) 55.18.04.84 r.a.
Fax (02) 55.18.81.05 (24 ore)
Negozio aperto al pubblico tutti i giorni
dalle 10 alle 13 e dalle 15 alle 19.
Vendita anche per corrispondenza.

FLOPPERIA SRL

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

AMOS III

Parte di Marco Galardi

Per venire incontro alle numerose richieste giunte in redazione, in questo numero, sospenderemo l'ordine con cui stiamo procedendo per anticipare tre importanti aspetti di AMOS; la gestione delle immagini, dei suoni campionati e i caricamenti multipli.

Una delle caratteristiche che elevano AMOS al di sopra dei suoi concorrenti è senza dubbio la presenza di particolari che facilitano la vita al programmatore.

Realizzare un caricamento multiplo con gli strumenti messi a disposizione dagli altri interpreti basic può risultare non agevole per non dire complicato.

Tuttavia qualcuno potrebbe obiettare che raramente un programma in basic può necessitare di un caricatore piuttosto che ampliamenti del programma principale. Ma Lionet ha pensato anche a queste eventualità creando AMOS con in mente i videogames;

il comando RUN, che tutti i programmatori e utenti Basic conoscono benissimo, in Amos possiede due sintassi differenti; la prima, quella più comune: semplicemente RUN. In questa forma però il comando è un comando diretto, cioè lanciabile solo dalla finestra dei comandi diretti e serve per eseguire un programma presente in memoria. La seconda sintassi vede l'aggiunta di una stringa alfanumerica dopo il comando; RUN nomefile$. In questa forma il nostro RUN può vivere all'interno del nostro programma, e semplicemente permette di caricare e lanciare un programma Amos dall'interno di un altro programma Amos ovviamente con alcune particolarità; tutto quello che era presente in memoria appartenente al programma lanciante ovvero banchi di sprite, suoni, variabili e via dicendo, viene perduto salvo ciò che era presente sul monitor al momento del lancio. In altre parole avete uno strumento perfetto per realizzare caricamenti multipli dal sapore professionale, screen di caricamento che appaiono sul monitor e resistono fintanto che il programma caricato non accede a sua volta alla memoria video. Certo è che in una avventura o anche in arcade perdere tutti i dati come il punteggio parziale la posizione o gli oggetti è davvero una mossa poco utile, a questo punto potreste sfruttare le possibilità offerte da Amos per gestire in file ad accesso sequenziale o casuale e salvare un file ascii temporaneo contenete i dati che vi interessa salvare per poi rileggerli immediatamente dal programma appena caricato.

Un'altro argomento che vi assilla, almeno a giudicare dalla mole di richieste in tal senso, è la gestione delle immagini IFF (vera piaga di molti altri interpreti basic sul mercato, primo tra tutti quello fornito con la macchina).

Gestire il formato IFF grafico da Amos è invece una delle cose più facili che esistano. Lionet ha infatti implementato un semplice comando con una potenza spaventosa; LOAD IFF. Con questa istruzione è infatti possibile caricare e visualizzare immediatamente un'immagine IFF in qualsiasi formato 2,4,8,16,32,64,4096 colori, lowres e hires anche in overscan (dipende dalla memoria che avete sotto Amiga!). La sintassi di questo comando è;

LOAD IFF "nomefile$",n.

Nello specifico, nomefile$ è il nome del vostro file grafico, attenzione a come avete settato la directory all'inizio del programma (ovviamente solo se avete due drives!) perché se il percorso di ricerca è settato sul drive sbagliato incapperete sicuramente in un sonoro errore. Per ciò che riguarda il parametro n diciamo che rappresenta il numero indicante lo schermo in cui deve essere caricato il disegno, ciò risulta utile per poterlo nascondere per farlo poi apparire al momento più opportuno piuttosto che manipolarlo con i comandi relativi agli sprite e ai bob, ma questa è un'altra storia. Anche qui una raccomandazione, appena caricate un'immagine questa rimpiazzerà automaticamente quella a monitor (default screen 0) anche se la caricate in uno screen diverso come per esempio il n.1. Per evitare ciò dovete utilizzare il comando AUTOVIEW OFF e poi SCREEN TO FRONT,n per far apparire il vostro disegno al posto di quello a monitor. In questi scambi di screen attenzione alle dimensioni diverse degli

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

screen per evitare spiacevoli 'cornicette' indesiderate.
Per rispondere subito ai maligni, specifichiamo che La velocità di caricamento è davvero lodevole, ma ulteriormente incrementabile facendo ricorso al formato grafico proprietario di Amos. Esistono infatti due compattatori implementati in Amos, SPACK E PACK e un unico decompattatore UNPACK. La differenza che intercorre tra i due è profonda e la vedremo a suo tempo, per adesso vi basti sapere che PACK e dedicato agli screen in movimento ed è in grado di comprimere schermi che potranno essere decompattati dietro sprite e bob in Dual Playfield per gli scrolling parallattici, ma per adesso a noi interessa la possibilità di comprimere ulteriormente un file IFF, (il formato IFF è già compattato!), in un banco di dati (*.abk). La sintassi e facile:
SPACK s TO n
dove s è lo schermo in cui è presente il nostro disegno e n è il numero di banco in cui ci interessa comprimere l'immagine, può assumere valori da 1 a 16; se il banco non esiste viene creato automaticamente. La decompattazione segue invece questo iter, una volta caricato un banco in memoria basta scrivere UNPACK n TO s, ovvero l'esatto inverso della compattazione.
Per ciò che concerne la gestione dei suoni campionati la faccenda è invece un poco più complessa. Questi infatti non possono essere caricati direttamente in memoria e suonati, devono prima venire trasformati in banchi di memoria. Per fare ciò nel disco n.1 di Amos, quello con il programma per intenderci, è presente un programma di utilità che si chiama Sammaker.Amos tramite esso potete caricare un qualsiasi suono campionato e salvarlo sottoforma di banco di memoria (*.abk). Una volta fatto ciò potete usare la serie di comandi destinati a gestire i suoni. Vediamoli:
SAM PLAY v,s,f
SAM BANK n
SAM LOOP ON/OFF

SAM PLAY permette di suonare il suono v del banco attualmente attivo in base alla struttura delle voci specificate con s, ad una frequenza f espressa in hertz. La bit-map contenete la struttura delle voci la vedremo in maniera più specifica più avanti nelle puntate. SAM BANK stabilisce quale banco deve essere considerato attivo e quindi contenete i dati sonori. Da specificare che un banco è una collezione di suoni; potete quindi mettere in un banco infiniti suoni (ovviamente dovreste avere infinita RAM!). Ogni suono verrà poi chiamato con il comando Sam Play appena visto. SAM LOOP ON/OFF è invece un semplice interruttore che permette di creare o no un loop con i suoni che state usando.

Come ultimo argomento vi devo dare la chiave di volta di tutti questi bei discorsi sui banchi. Per caricare un banco di memoria dal disco alla RAM basta utilizzare LOAD "nomebanco$",n , viceversa per salvare un banco su disco, caso degli screen compattati in quanto i suoni vengono salvati direttamente da Sammaker, basta usare SAVE"nomebanco$" e il gioco è fatto.

SPIAMOS

di Marco Galardi

Quando alcuni mesi fa mettemmo in cantiere questa serie di articoli eravamo pienamente consci che AMOS pur essendo un grande linguaggio sarebbe potuto diventare l'ennesimo fuoco di paglia, l'ennesimo lavoro lasciato a metà. Tutto ciò era legato alla possibile mancanza di due grossi fattori, il primo la carenza di supporto da parte della Mandarin (cosa non nuova in questo settore), la seconda strettamente legata alla prima, ma assai più vitale, la non produzione del compilatore. Senza quest'ultimo infatti tutti i nostri sogni li potremmo tranquillamente gettare in fondo ad un cassetto; nessuno sarà mai disposto a prendere in considerazione un gioco o un programma in generale scritto in un linguaggio interpretato, se non fosse altro per la compattezza del codice e la velocità di caricamento!
Oramai devo dire che le speranze cominciavano a venire meno, dopo l'uscita dell'upgrade a 1.2, che ricordiamo è uscito nel circuito del pubblico dominio, ovvero gratis! contenete migliorie ai compattatori e ad altri piccoli bug, più alcuni programmini di supporto, sembrava che AMOS fosse destinato a perdersi nella buia notte degli interpreti Basic.
Ma ora le cose stanno per cambiare, sia felici di annunciarvi che non solo la Mandarin non si è dimenticata di noi, ma anzi ci sprona a lavorare sempre di più per incrementare le nostre capacità, è infatti in arrivo, è già nel catalogo di uno dei più importanti importatori e dovrebbe, secondo alcune vaghe informazioni, essere disponibile entro un mese, il COMPILATORE!!! E non solo, sta arrivando anche qualche cosa di cui per ora conosciamo solo il nome AMOS 3D, immaginate quello che immagino io? Spero di si, a questo punto le domande sarebbero milioni, il compilatore "compilerà" proprio tutto o ci saranno delle limitazioni, come per intenderci con AC BASIC? Sarà valido? Creerà un buon codice, compatto e veloce? Chi lo sa, per ora l'unica cosa da fare è restare sintonizzati su TGM per la recensione e cominciare a buttare giù qualche migliaio di linee di codice.

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

IL PIU' VASTO ASSORTIMENTO DI HARDWARE E SOFTWARE AI MIGLIORI PREZZI DA

COMPUTERSHOP SUPERGAMES

Pagamenti rateali

Prezzi IVA compr.

in Via Vitruvio 37 a Milano

Tel 02/295.201.84 - 295.201.80

AMIGA 500 Garanzia Commodore Italiana	£	730.000
AMIGA 500 + espansione 512K	£	790.000
Espansione 512K	£	90.000
Espansione 512K originale Commodore	£	130.000
Espansione 1.5 MB interna (solo 1.3)	£	250.000
Espnasione 2 MB interna	£	290.000
Espansione 2 MB esterna	£	390.000
Espansione 4 MB interna	£	450.000
Hard Disk A590 Commodore	£	690.000
Hard Disk GVP serie II da 40 MB	£	1.190.000
KCS PC BOARD (trasforma Amiga in XT)	£	490.000
ACTION REPLAY versione 2.0 ORIGINALE	£	179.000
SYNCRO EXPERT III (Hardware + Software) ..	£	69.000
CABINET professionale per AMIGA 500	£	130.000

STAMPANTI

NEC P20	£	690.000
NEC P60	£	1.150.000
NEC P70	£	1.490.000
STAR LC 24-200 col .	£	850.000
STAR LC 24-10 B/N ..	£	690.000
Commodore MPS 1270 .	£	350.000

VASTO ASSORTIMENTO SOFTWARE
PER TUTTI I COMPUTER

Disponibilita' giochi
ed accessori per:

NINTENDO NES
SUPER FAMICOM
GAMEBOY
SEGA MASTER SYSTEM
SEGA MEGADRIVE
ATARI LYNX

AMIGA 2000 (version 6.25)	£	1.390.000
Drive interno per Amiga 2000	£	150.000
HardCard 42 MB SCSI Quantum 11mS	£	1.390.000
Scheda espansione 2 Mega esp. 8 Mega ...	£	390.000
Genlock interno per Amiga 2000	£	350.000
Scheda JANUS AT + Drive 5"1/4	£	950.000
Scheda Flicker Fixer	£	450.000
Monitor Commodore 1084S	£	480.000

TrackBall Mouse per Amiga	£	120.000
Optical Mouse Golden Image	£	140.000
Drive esterno compatibile	£	150.000
Drive esterno con TRACK-DISPLAY	£	240.000
ROCGEN genlock semiprofessionale	£	350.000
Genlock Professionale Super VHS	£	2.200.000
VIDEON III	£	550.000
Sistema Musicale MIDI - KAWAI FUNLAB ...	£	790.000
Hand Scanner 400 dpi - Golden Image	£	490.000
SOUNDPROCESSOR SP8 STEREO	£	230.000
AUDIOMASTER III	£	99.000
TV SHOW + TV TEXT (Titolazione Video) ..	£	250.000
AMIGA VISION (Software Multimediale) ...	£	150.000
Mouse Selector	£	39.000
Interfaccia MIDI	£	49.000

RENDI PIU' VELOCE IL TUO AT

Con il Coprocessore Matematico
80287 10 MHz della IIT
£ 190.000

NOVITA' ASSOLUTA
GIA' DISPONIBILE

COMMODORE CDTV

I PREZZI SOPRA ELENCATI SI INTENDONO COMPRENSIVI DI IVA
SI EFFETTUANO SPEDIZIONI PER CONTRASSEGNO IN TUTTA ITALIA.
COMPUTER SHOP - SUPERGAMES

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

Mirror Image/Firebird, per Amiga L.19.500

3D POOL

Avere un biliardo in casa non è esattamente alla portata di tutti, giocarlo al bar con gli amici è già molto più accessibile ma c'è il rischio di rompere il costoso tappetino verde (a dire il vero è la sostituzione che costa, non il panno verde in sé): eccovi costretti a giocare a 3D Pool sul vostro computer!

C'è però un problemino: il programma offre solo un tipo di gioco che non è il biliardo e che, personalmente, non so proprio come si chiami qui in Italia (del resto sono pagato per conoscere i videogiochi e non i biliardi e, soprattutto, quando entro in un bar o una sala giochi passo direttamente ai coin-op), ma ho buoni motivi per ritenerlo una variante americana della carambola.

In sostanza si gioca con quindici palle (sette rosse, sette gialle e una nera) più la classica boccia bianca che è l'unica che potete colpire con la stecca. Il vostro obiettivo: mandare in buca tutte le palle di un colore a vostra scelta: mandatene dentro una per prima e tutte le altre dovranno averne la stessa cromaticità.

A questo punto la lunghezza di ogni turno dipenderà esclusivamente dalla vostra abilità: fintanto che mandate una delle vostre palle in buca (e rispettate le regole) avete il diritto di tirare ancora. Una volta raggiunto il vostro obiettivo vi toccherà "imbucare" anche la palla nera.

Attenzione, però: non mandatela dentro se non avete prima esaurito tutte le vostre bocce: perdereste la partita! Le altre regole, per fortuna, sono meno crudeli: dovete sempre toccare una palla del vostro colore per prima. In caso contrario la mano passa all'avversario che si becca pure un tiro bonus in cui può fare quello che vuole.

La stessa cosa succede se mandate per sbaglio la palla bianca in buca, con in più l'aggravante che l'avversario può riposizionare a piacere nel ben noto semicerchio la boccia "colpevole".

La realizzazione non è male: si può ruotare, spostare e zoomare il tavolo da gioco a piacere con l'ausilio del mouse e in qualsiasi momento (anche quando le palle sono in movimento, rallentando però visibilmente l'azione).

Il direzionamento del tiro è attuato proprio come nella realtà: ruotando il campo (cioè muovendosi attorno ad esso) e tirando in verticale (cioè in avanti).

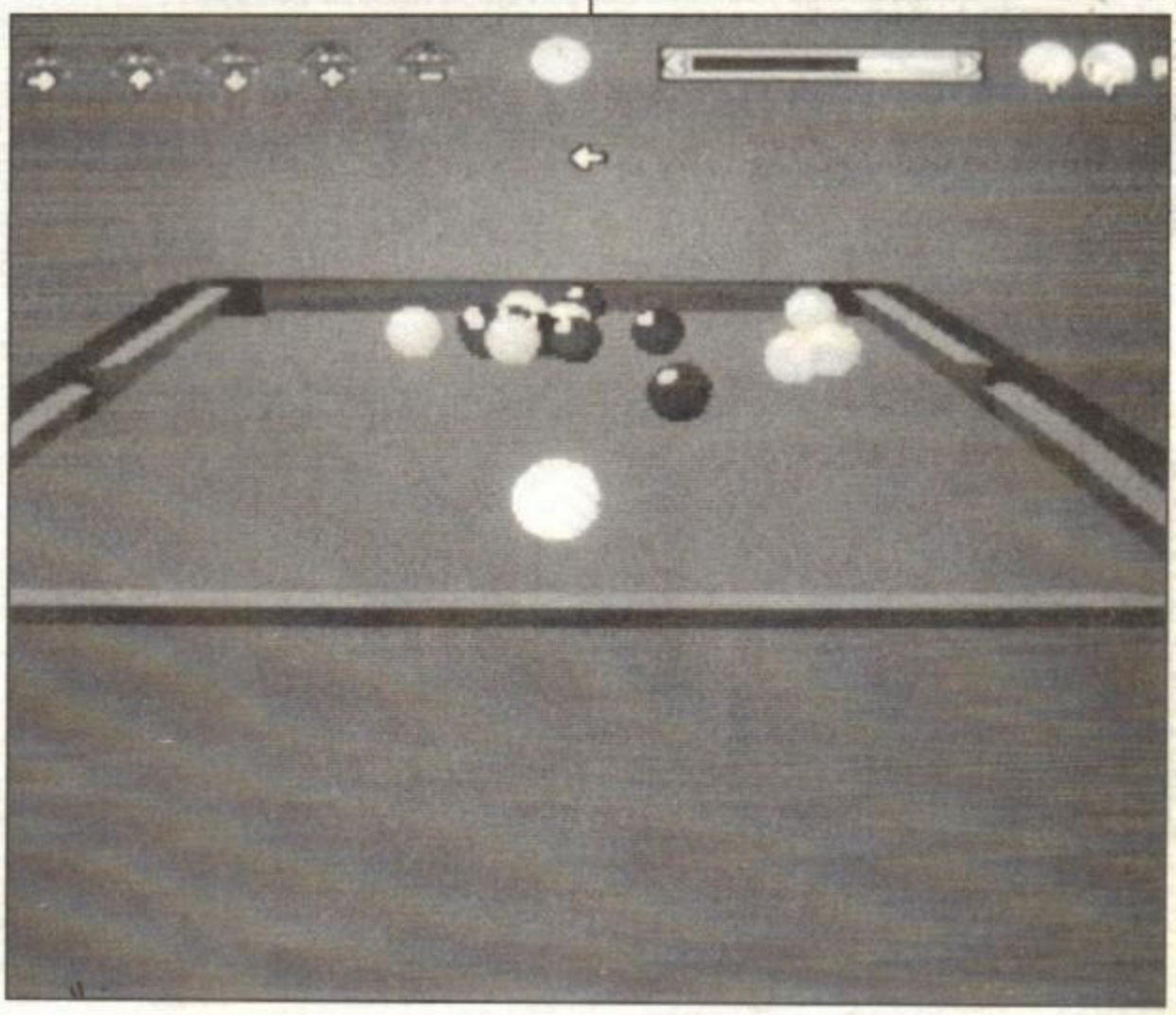
E' possibile, tra l'altro, dare l'effetto alla palla e, OVVIAMENTE, cambiare la forza di tiro.

Il menu di opzioni offre, oltre al torneo ad eliminazione, al doppio e alla pratica, l'interessante possibilità di disporre le palle a piacere nel campo e di farvi provare a sbatterle tutte in buca con un colpo solo (ci sono anche venti posizioni "classiche" già in memoria).

E veniamo alla parte critica: il 3D funziona piuttosto bene (anche se le palle certe volte si fermano un po' all'improvviso e gli "imbu-camenti" sono un po' imprecisi, a vostro favore), il sonoro campionato rende e la visuale in 3D fa capire quanto sia difficile il gioco di sponda. Niente male, peccato che, come ho già detto, ci sia solo un tipo di gioco.

G.B.

GLOBALE 82%



http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

ANCHE VENDITA PER CORRISPONDENZA TELEFONARE (051) 344758

GRANDE EMPORIO STERLINO

VIA MURRI 73-75 - BOLOGNA - tel. 051/6236650
VIA LOMBARDI 43 - BOLOGNA - tel. 051/361871

GIOCATTOLI

HARDWARE E SOFTWARE
AMIGA
CBM 64
ATARI ST
PC COMPATIBILI
AMSTRAD
CPC
NOVITA' IN ANTEPRIMA

BILIARDI

SLOT MACHINE

VIDEOGAMES
SEGA
MASTERSYSTEM
NINTENDO
MEGAVIDEOGAMES
ATARI 2600
CARTRIDGE E PERIFERICHE

NOLEGGIO COSTUMI CARNEVALE x ADULTI

GADGETS

RADIOCOMANDI
TAMYA - NIKKO - TAIYO

NEW — NEW — NEW — NEW — NEW — NEW — NEW — NEW — NEW — NEW
ATARI LINX
NINTENDO GAME BOY
SEGA MEGADRIVE

MINIGIOCHI

GIOCHI DI SOCIETA' PER ADULTI

MODELLISMO

SUBBUTEO

CARTOLERIA

SCACCHIERE ELETTRONICHE
MEPHYSTO
CHALLENGER
KASPAROV
BACKGAMMON e BRIDGE MASTER

SKATEBOARD VISION

WAR GAMES-FANTASY GAMES
AVALON HILL
GAMES WORKSHOP
DUNGEONS & DRAGONS
GRENADIER
CITADEL
MINIATURE IN LEGA DI PIOMBO

TASCABILI - TIGER - NINTENDO - CASIO

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

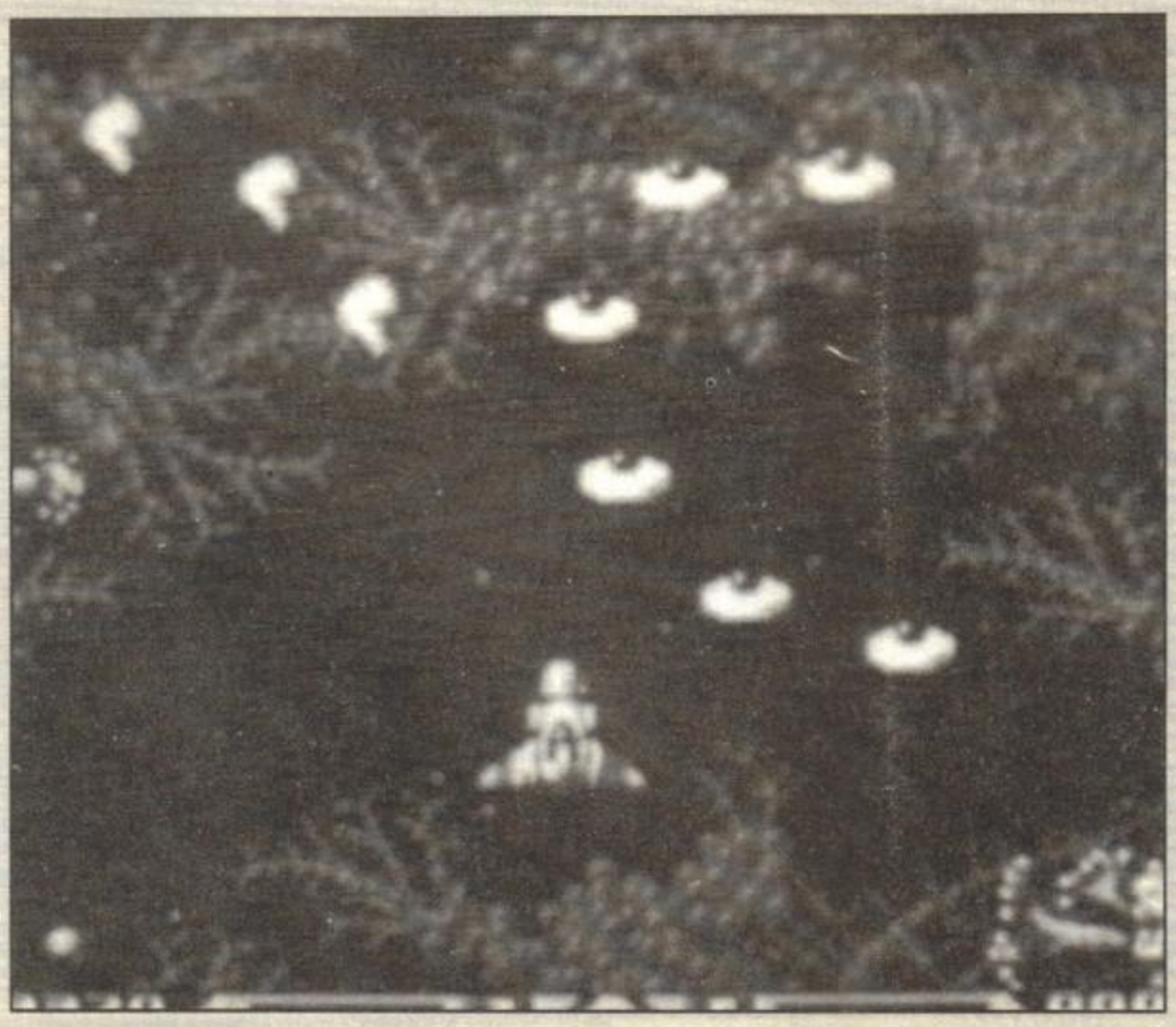
http://www.oldgamesitalia.net/

Mirror Image/Imageworks, per Amiga L.19.500

XENON 2 - MEGABLAST

Il gioco è una specie di misto tra X-Out, Blood Money e i progressive game in generale. Le armi aggiuntive, infatti, si trovano sia lungo la strada (non molto spesso), sia nei.negozi. Uccidendo formazioni complete (che ovviamente possono essere formate anche da un solo alieno di medie dimensioni) salteranno fuori delle capsule di soldi che andranno ovviamente raccolte e utilizzate nei negozi. Questi si trovano a metà e alla fine di ogni livello e quindi il facilissimo calcolo di 5 (livelli) per 2 (negozi) dà 9. Stupiti, vero? No, non è una nuova legge matematica o la mia calcolatrice che è andata in tilt: semplicemente a cosa servirebbe un negozio nell'ultimo livello subito dopo l'alieno finale? A prendervi in giro, forse? Ovvio, quindi, che ce n'è uno in meno del previsto.

Ma veniamo agli armamenti disponibili. Molti non hanno bisogno di spiegazioni: velocità, pod elettrificato, sparo posteriore o bilaterale, autofuoco, smart-bomb, sparo doppio, diagonale, lanciamissili o laser aggiuntivi. Sappiate solo che quasi tutti quelli citati qua sopra (compreso il vostro laserino frontale) possono essere potenziati fino a tre volte. Un'arma abbastanza curiosa è la mina: a seconda del potenziamento avrete una scia più o meno lunga di letali mine attaccata al retro della navicella e che risponde pressapoco come la coda del drago di ST Dragon. Un altro power-up permette addirittura di passare sotto lo scenario (un po' alla 1942,per capirci) ed evitare collisioni sgradite. La cosa più interessante è che quando finite l'energia (sì, c'è anche l'energia come in X-Out e Blood Money) e perdete una vita non perdete le armi. In effetti la particolare struttura del gioco implica che il massimo potere distruttivo si possa raggiungere solo verso la fine, scelta piuttosto azzeccata che compensa il classico limite dei progressive game in cui in molti punti non ci si può permettere di perdere una vita e tutti gli armamenti. Se però qualcuno volesse vedere cosa può fare la nave senza dover arrivare fino in fondo basta comprare nel negozio (a bassissimo prezzo) il Super Nashwan Power: nei dieci secondi successivi la vostra uscita dal negozio avrete tante di quelle armi da rimanere sorpresi. Al di là del fatto che fa davvero un grande effetto non posso non notare con amarezza che ci sarebbe potuto assegnargli un tasto in modo da poterlo richiamare nel momento desiderato e non subito all'uscita del negozio (dove di solito non c'è quasi nessuno ad aspettarvi).



Per il resto sapete più o meno tutto: nemici a iosa, mostri di fine e di mezzo livello grandi anche più di due schermi (questi ultimi solo a partire dal secondo) e che esplodono in una marea di soldi (e subito dopo c'è il negozio!), ecc.

Passiamo dunque al commento: la grafica la fa indubbiamente da padrone e non poteva essere altrimenti in un gioco dei Bitmap Brothers. C'è addirittura un livello di parallasse che, se nel primo livello, non fa poi un grande effetto a causa dei colori scelti male, già nel secondo risalta molto di più. Il fondale principale, poi, è coloratissimo e i nemici non sono da meno, anche se sono solitamente un po' piccoli. Proprio questo è il principale neo di questo gioco: i nemici ondeggiano in continuazione in modo spesso imprevedibile e la loro ridotta taglia non aiuta certo la vostra sana opera di distruzione, costringendovi, a volte, a performance da Decathlon pur di beccare tutti gli alieni di una formazione. Piccolo difetto di un grande gioco con una grande grafica e un ottimo sonoro (un po' ripetitivo, però).

G.B.

GAMES machine

STAR PLAYER

GLOBALE 90%

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

MasterPix

Via San Michele 3 - 21052 Busto A (VA)
FAX - TEL. 0331-620430

SEGA MEGADRIVE L.450000
PC ENGINE L.450000
SEGA MASTER SYSTEM L.230000
NINTENDO L.199000
NINTENDO GAMEBOY L.169000
Amiga 500 Fun Lab Music System
Tastiera Musicale Kawai + Midi + Programma
Garanzia Commodore Italiana L. 690.000

SM-401

MIDI Sound Module Card MS-DOS
Compatibile Roland MT-32 e MPU-401
10-Channel Multi-Timbrals
113 Different Musical Instrument Voice
15 Voice Polyphony + 1 Rhythm Patter
Midi Connector + Sound Output + Cavi
L. 350.000

AD LIB MUSIC CARD
Scheda musicale per PC e IBM compat.
11 suoni contemporanei
Supporta centinaia di videogiochi
Incluso programma JUKE BOX
Manuale in italiano
Disponibile software professionale
L. 279000

* * * * * * * * * * * * * * * * * * *

Canon ION Still Video Camera
Per registrare immagini attraverso
un segnale video su floppy disk
L. 1.490.000

Super Famicom
Big Run
Gradius III
Hole In One
Final Fight
F-Zero
Actraiser
Pilot Wings

➠Prezzi IVA compresa
➠Spese Postali L.10000
Per ordinare basta una
telefonata pagherete in
contrassegno al postino
I prezzi possono essere
soggetti a variazioni
telefonare per conferma
☎ 0331-620430 ☎

TITOLO	AMI	IBM	ATA
Advanced Destroyer Sim.	29000	29000	29000
Back To The Future III	49000	49000	49000
Bat	59000	59000	
Betrayal	**69000**	**79000**	
Big Game Fishing	59000	69000	69000
Billy The Kid	**49000**	**59000**	**49000**
Centurion	**59000**	59000	
Champion Of The Ray	**49000**		
Crimes Does Not Pay	**49000**	49000	
Crystals Of Arborea	Soon	Soon	Soon
Death Knights Of Krynn		69000	
Disc		**59000**	**69000**
Eco Phantoms	49000	49000	49000
England Champ. Special	**29000**	**49000**	
F-29 Retaliator	49000	**59000**	
Feudal Lords	**49000**	Soon	**59000**
Gods	49000		49000
Gold Of The Aztec		**29000**	
Jet Fighter II		**79000**	
Key To Maramon		**69000**	
Kick Off Final Whistle	29000		29000
Kick Off II	49000	49000	
Kick Off Winning Tactic	**20000**		
Lemmings	49000	**69000**	
Life & Death II	Soon	49000	
Links "Golf"		99000	
Magic Candle I		**69000**	
Medieval Lords		69000	
Megatraveller I	59000	59000	
Moonbase	**59000**		
Navy Seals	29000		49000
Predator II	29000	29000	29000
Railroad Tycoon	**79000**		
Renegade Legion Interc.	Soon	69000	
Riders Of Rohan	59000	59000	59000
Road & Car I		33000	
Shadow Sorcerer	59000	59000	59000
Shanghai II	Soon	59000	Soon
Sim City Ancient City	33000	33000	33000
Sim City Future City	33000	33000	Soon
Sim City Terrain Editor	24000	24000	24000
Stellar 7	**59000**	59000	
Super Skweek	**49000**		**59000**
Supercars II	49000		49000
Test Drive III	65000	65000	
TV Sports Basketball		69000	
U.M.S. II Italiano	69000	79000	69000
Wing Commander M.I		**29000**	
Wing Commander M.II		**29000**	
Wonderland	69000	69000	69000

TITOLO	AMI	IBM	ATA
500 cc Moto Manager	59000		
A-10 Tank Killer	79000	79000	
Alterated Destiny	69000	69000	
Armour Geddon	69000		69000
ATF II	59000	59000	59000
Bards Tale III	69000	69000	Soon
Blue Max	49000	59000	
Brat	29000		39000
Cougar Force	59000	59000	Soon
Cruise For A Corpse	Soon	Soon	Soon
Cybercon III	Soon	Soon	Soon
Das Boot	49000	59000	
Deuteros Millenium 2.2 II	59000		59000
Elite Plus	Soon	89000	Soon
Elvira	99000	109000	
Escape From Colditz	49000		49000
Exterminator	Soon		Soon
Eye Of The Beholder	**69000**	69000	
F1 G.P. Circuits	Soon		Soon
First Samurai	Soon	Soon	Soon
Heart Of The Dragon	49000		
Gauntlet III	Soon		
Geisha	59000	69000	69000
Genghis Khan		69000	
Earth Of China		89000	
Heroes Quest II	89000	79000	89000
Hunt For Red October	49000	59000	
Kings Quest V Sierra		99000	
Lord Of The Rings	69000	69000	
Midwinter II	69000	79000	69000
Monkey Island	69000	69000	
'Nam	49000	59000	
Night Shift	69000	69000	69000
Obitus	69000		
Operation Combat	49000		
PGA Tour Golf	59000	59000	
Rise Of The Dragon		89000	
Shadow Dancer	**29000**		Soon
Sim Earth	Soon	89000	Soon
Sorcerers Get All The Girls		79000	
Space Quest IV		89000	
Spirits Of Excalibur	**59000**	**59000**	
Super Monaco G.P.	29000		Soon
Swiv	39000		39000
Swords & Galleons	49000		
Toki	29000		49000
Vicking Child		49000	
Wings Commander		59000	
World C. Boxing Manager	29000	39000	29000
Wrath Of The Demon	69000	Soon	69000

MEGADRIVE

After Burner II
Air Diver
Alex K.idd M.W.
Alterated Beast
Ishido
Batman
Columns
Fatal Labyrinth
Volfied
Rainbow Islands
Fatman
Ghostbusters
Great Hurricane
Insector X
Moonwalker
Strider
Four Hero Master
Axis
Atomic Robokid
Budokan
Shadow Blasters
Populous
New Zealand Story
Phantasy Star II
Phelios
Rambo III
Rastan Saga II
Zany Golf
Space Harrier II
Super R. Basket
Thunderforce II
Whip Rush
World Soccer
XDR
Hellfire
Klax
Revenge Of Shinobi
Golden Axe
Ghouls'N'Ghost
Super Hang On
Truxton
Super Monaco GP
Ringside Angel
Crack Down

DISPONIBILE NUOVO JOYSTICK GENESIS TAC 50 L.49000

GAME BOY

Alleyway
Solar striker
Qix
Golf
Tennis
Super Mario Land
Asmik World
Astro Rabby
Batman
Boomers Adventur
Bowling
Bugs Bunny
Castelvania
Double Dragon
Dragon Slayer
Duck Tales
Final Fantasy
Flippul
Gargoyles Quest
Ghostbusters
Godzilla
Ishido
North Ken
Lupin III
Master Karateka
Balloon Kid
Kwirk
Revenge Of Gator
Teenage Turtles
Spider Man
Soccer Boy
Skate Or Die
Pipe Dream
Monstertruck
Hyper Lode Runner
Popeye
Snoopy
Soko Ban
Wizard & Warrior
Renju
Mickey Mouse
Mercenary Force
Ninja Adventure
Penguin Boy
Penguin Land
Penguin Wars
Biliard
Boxing
Burai Fighter
Navy Blue

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

Simulmondo per Amiga

BIG GAME FISHING

Dai sù che viene l'estate. Prendi la barchétta che andiam giò a pescà. Mi vuria andà nei mari del sud, disen che l'è una meraviglia. E quant'el custa? Trop? Allora giochiamo insema al Big Game Fishing, che l'è istes.

La presentazione in milanese non sarà proprio fedelissima ma spero che l'abbiate capita. Comunque sia, vi trovate nei mari del sud per una bella vacanza che un intero anno di lavoro vi ha fatto meritare, e il vostro sogno è quello di pescare, pescare i pesci più grandi del mondo. Siccome però non siete così ricchi, vi siete potuti permettere solo il viaggio di andata e ritorno, ma per quanto concerne vitto e alloggio, ve la dovrete cavare pescando pesce da rivendere poi sul luogo e guadagnarvi così da vivere. Mentre allora gli indigeni si gonfiano le tasche vendendo souvenirs ai turisti, voi cercate di gonfiarvi le tasche vendendo pesce e, per prima cosa, sarà necessario procurarvi una barca a motore. Dovrete poi comprare le esche, il carburante, la lenza, e le sarde per pasturare e attirare a voi i pesci.

Fatti i vostri doverosi acquisti (leggete bene cosa vi consiglia il pescatore, lui ha sempre ragione) potete partire per la vostra giornata di pesca che potrà rivelarsi ottima, normale o pessima.

Il luogo dove pescare sarà determinato da voi scegliendolo su di una mappa apposita, carburante permettendo. E quindi più ne avete, più potrete spostarvi lontano. La vostra barca poi è fornita di strumenti indispensabili per la pesca d'alto bordo e comprendono: un Ecoscandaglio per misurare la profondità del mare, una radio per chiamare eventuali soccorsi, un segnalatore di tensione che indica la resistenza della lenza, un indicatore di frizione del mulinello, un contametri per la lenza, un contachilometri e un termometro per l'acqua. Tutto questo vi serve per garantirvi una pesca strepitosa, anche se a raccontarlo sembra un po' complicato, soprattutto se siete digiuni in materia. Comunque sia dovrete preparare la lenza con l'esca adatta, gettare le sarde in acqua per attirare i pesci e aspettare che abbocchino. Appena vedete che la canna si muove come una forsennata, cominciate a ritirare la lenza facendo gioco, altrimenti si spacca, e sperate in bene. Ad aiutarvi poi, per indicarvi la presenza di pesce, ci sono dei gabbiani che svolazzano beati sull'acqua. Se poi siete bravissimi riuscirete anche a pescare bestioni da 360 chili, ma vi garantisco che non è facilissimo!

Stefano Gallarini

Amiga

L'idea di Big Game Fishing è molto interessante, e devo dire che come simulazione è molto vicina alla realtà. Purtroppo devo ammettere di non essere un amante della pesca, eppure l'emozione che si prova nel vedere un pesce abboccare alla propria esca è decisamente alta. Un conto poi è riuscire a portare la preda in barca, perché oltre alla difficoltà di pescare c'è anche quella di evitare che la lenza si spezzi o che il pesce si liberi dell'amo. Comunque sia Big Game Fishing è un gioco realizzato in modo semplice, senza grandi pretese grafiche e che comunque risponde pienamente alla simulazione che si propone di dare. Una pecca va al manuale che, a mio giudizio, poteva essere un pochino più dettagliato sul "come si fa a pescare" in modo da avvicinare a questo sport anche i profani, come me.

TECNICA:
GIOCABILITA':
INNOVAZIONE:

GLOBALE
83%

http://www.oldgamesitalia.net/

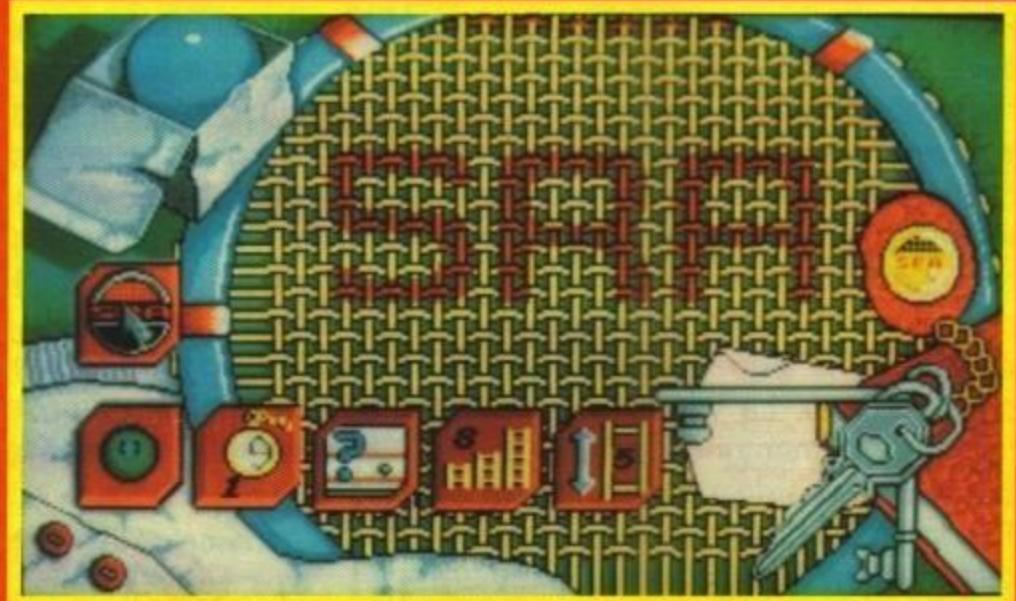
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

Krisalis, Amiga. L. 39.000

JAHANGIR KHAN WORLD CHAMPIONSHIP SQUASH

Appurato che in circolazione non ci sono simulazione di squash e con la certezza che nessun pakistano era mai stato protagonista di un videogioco la Krisalis ha deciso che fosse ormai giunto il momento di colmare entrambe queste due gravi mancanze, in particolar modo ovviamente la prima... non che abbia niente contro i pakistani!



Devo proprio ammettere che quel compagnone di Jahagir è veramente migliorato moltissimo da qualche anno a questa parte quando le nostre partite all'esclusivo Sporting Club di Karachi solevano concludersi con una mia netta imposizione, senza necessitare nemmeno di grande impegno o concentrazione... E va bene, va bene, lo ammetto le cose non sono andate proprio così, effettivamente a volte ho dovuto perfino faticare per sconfiggerlo... No? Non ditemi che non ci credete! (Fortuna che il naso più di così non mi può crescere). Ok, messe da parte le mie ormai abituali manie di grandezza torniamo con i piedi saldamente a terra per parlare di uno sport che secondo me è destinato ad ottenere entro breve termine una notevole diffusione anche qui in Italia; personalmente credo che una qualunque attività sportiva sia meglio praticarla all'aria aperta (smog permettendo), ciò non toglie che, specialmente nei mesi invernali, anche il rinchiudersi all'interno di quattro pareti per scagliare rabbiosamente una pallina contro un muro possa essere ugualmente estremamente gratificante. Ricordo ancora la prima volta che entrai timorosamente in campo con questa strana racchettina in mano, e ricordo soprattutto la presuntuosa soddisfazione iniziale quando dopo pochi minuti mi accorsi che grazie ad un minimo di tennis riuscivo a tenere abbastanza dignitosamente il palleggio ("vai Max, che sei grande..." pensai in quel momento); una ben diversa realtà si sarebbe da lì a poco prospettata al termine d'un paio di traumatiche partite concluse sul 9-0 per il mio avversario, alla fine ero stremato, distrutto, sull'orlo di un collasso, vista appannata, sudorazione straripante, principio di delirio tremens, crampi alla spalla (perché da buon sprovveduto cercavo sempre di tirare la palla frontalmente con tutta la forza, sempre meno, che ancora avevo in corpo; mentalmente non ero preparato a giocare di sponda!) e soprattutto letteralmente sfiancato dalle dodici maratone che ero incredibilmente riuscito a percorrere all'interno di quei pochi metri quadrati... Concludendo con una bottiglione di Gatorade (per endovena) questo breve (e mi auguro significativo) aneddoto personale (chiamarla parabola mi sembrava un tantino eccessivo... Scusate l'interruzione, ma m'è venuto da ridere anche a me) veniamo pure alla simulazione.

Tanto per cominciare il programma è suddiviso in due sezioni indipendenti fra loro: la prima vi consente di giocare a livello amatoriale affrontando dei giocatori di medie capacità in un campionato di club, la secondo vi permette invece di prendere parte al campionato del mondo vero e proprio ad eliminazione diretta con tutti i più grandi campioni di questa disciplina (compreso Jahangir, che fra le altre cose somiglia a Gullit...). Per entrambe le sezioni sono previste molteplici opzioni che vi consentiranno di effettuare partite d'allenamento, assistere ad incontri di altri giocatori, modificare i nomi e parecchi altri parametri come le regole sulla battuta (cambio palla se è alta, secondo servizio (con discrezione di risposta) se fuori dal quadrato d'arrivo) e la velocità della palla (quella con il pallino blu rimbalza di più, la gialla è la più dura ed è quella adottata nei tornei). Tralasciamo comunque il resto e veniamo direttamente al gioco: le regole sono ovviamente le stesse che nella realtà (altrimenti che simulazione sarebbe!), vince il primo che arriva a nove punti (o eventualmente di più, sempre con due lunghezze di scarto), il punto lo si attribuisce al solo giocatore che serve altrimenti è cambio palla (come nella pallavolo) e per ottenerlo bisogna fare in modo

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

che l'avversario lasci rimbalzare la pallina più di una volta oppure la scagli sopra la riga superiore o nella fascia metallica in basso (ovviamente un proprio tiro per essere valido deve comunque toccare la parete di fondo, indipendentemente che si tocchi anche una o più volte quelle laterali o perfino il vetro da dove si entra), per quanto riguarda la battuta bisogna avere un piede nel quadrato più piccolo e la palla (colpito il muro fondamentale) deve rimbalzare nell'altro campo (la regolamentazione del servizio ve l'ho già illustrata poco sopra). Con questo mi sembra di essere stato sufficientemente esauriente, se qualche d'uno vuole fare una partita amichevole io ci sono... MAX

GAMES machine

STAR PLAYER

Amiga

Una volta superate con un po' di perseveranza le prime partite in cui l'ingannevole prospettiva impedisce d'effettuare qualsiasi bello scambio vi confesso che questa diventa non solo una delle simulazioni più realistiche, ma anche uno dei giochi in assoluto più divertenti di questi ultimi mesi (ovviamente la considerazione non può che essere strettamente personale, ma ad ogni modo se vi può far piacere saperlo è stato indubbiamente il programma che fra gli ultimi maggiormente mi ha entusiasmato). Innanzitutto ho molto apprezzato la veridicità di alcuni colpi e soprattutto come siano state fedelmente riprodotte come ottimali tutte quelle condotte di gara vincenti (posizioni sul campo, scelta del colpo più appropriato...) che i miei rudimenti in materia mi avevano permesso di sperimentare sui campi di gioco (anche se non sempre con risultati troppo confortanti). Promossa quindi a pieni voti la sezione arcade non si può non riserbare una particolare menzione anche alle molteplici opzioni che oltre a modificare alcuni parametri (fra cui spicca la consistenza della pallina che ne influenza il rimbalzo) vi consentiranno di organizzare degli esaltanti tornei con un vastissimo numero di potenziali partecipanti, chiamate pure tutti gli amici che volete... Almeno fino a quando non avrete riempito la stanza!

TECNICA:
GIOCABILITA':
INNOVAZIONE:

GLOBALE
90%

ST

Disponibile anche questa versione che si presenta formalmente identica, un gran bel gioco!

NATO CON LA RACCHETTA

Con la consapevolezza che non a tutti potrà interessare ho ritenuto opportuno aggiungere questo trafiletto che riassume brevemente l'incredibile serie di vittorie ottenute da un campione che più di ogni altro ha saputo dominare il proprio sport in questi ultimi anni. (Certe cose tutto sommato è meglio conoscerle piuttosto che ignorarle, ricordate che tutto fa cultura...). Jahangir Khan è nato in Pakistan nel dicembre del 1963 e ha imparato a giocare a squash all'età di sette anni personalmente seguito dal padre che era già stato campione del mondo dieci anni prima. A quindici anni si aggiudicò il campionato dilettanti mentre due anni più tardi divenne il più giovane campione del mondo di tutti i tempi. Da quel giorno ha portato a termine più di 500 incontri da vincitori rimanendo per sei anni imbattuto e conquistando tutti i tornei più prestigiosi (a cominciare dalle innumerevoli vittorie al British Open) che constituiscono un impresa senza precedenti nella storia dello sport...

HOT SHOP

ECR ELETTRONICA

Produzione e distribuzione hardware per Amiga e C-64
Distributore software originale Leader & CTO per Amiga, C-64 e PC

Commodore POINT

Drive esterni per Amiga a partire da	L. 140.000
Espansione di memoria 512K senza clock	L. 85.000
Interfaccia Midi In-Out-Thru	L. 55.000
Action replay Mk. 2 per A/500	L. 175.000
Action replay Mk. 2 per A/2000	L. 195.000

Offerta speciale Amiga Funlab:

Tastiera musicale Kawai 5 ottave Midi, software Steinberg, interfaccia Midi a cavi Midi L. 700.000

HOT SHOP - ECR ELETTRONICA
VICO DEI GARIBALDI 12/R
16123 GENOVA
TEL. 010/206646
CHIUSO IL LUNEDI' MATTINA

SPECIALITA' INFORMATICHE

HOT SHOP è un marchio ECR Elettronica

I nostri prodotti sono costruiti per soddisfare tutte le esigenze dall'amatoriale al professionale

Videogenlock MK. 2+	L. 400.000
Videogenlock A/2000	L. 310.000
Framer Overscan	L.1.000.000
Televideo MK. 2 Amiga	L. 225.000
Televideo MK. 1 C-64	L. 130.000
Provideo MK. 1 C-64	L. 115.000

ATTENZIONE nel nostro punto vendita è possibile assistere alla dimostrazione dei prodotti Videogenlock Framer ed i Campionatori Audio.

Amiga 3000 PREZZO SENSAZIONALE!!!

MA ANCORA Hard Disk, Espansioni 2/8 Mega Mouse di ricambio, Scanner, Campionatori Audio **MA NON BASTA...**

SPEDIZIONI IN TUTTA ITALIA

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

NUOVI MAGAZZINI! oltre 800 M[illegible]

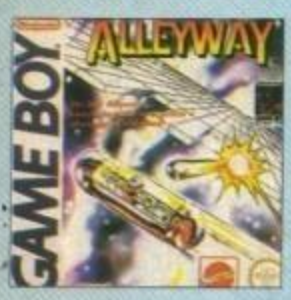
SPECIALE CONSOLE

WHIP RUSH 59000
WONDERBOY II 76000
WONDERBOY III .....
WRESTLER BALL 98000
GRANADA 98000
XDE 59000
ZOOM 59000

MEGADRIVE CONSOLE + ALTERED BEAST...399000

ARCADE POWER....103000
JOYPAD SEGA.....49000
MEGADRIVE AD.....110000

GAME BOY



GAME BOY Console .169000
ILLUMINATOR 39000
LIGHT BOY 60000
CASE BOY 42000
CLEAR BOY 29000

PC ENGINE GT 755000
PC ENGINE 325000

ALTERED BEAST 89000
AFTER BURNER 89000
AFTER BURNER II 99000
ALEX KIDD 89000
ARROW FLASH 89000
A.PALMER GOLF ... 105000
BUSTER D. BOX 99000
COLUMNS 98000
CRACK DOWN 76000
CYBERBALL 69000
DYNAMITE DUKE 76000
DARIUS II 124000
DARWIN 4081 102000
DICK TRACY 102000
E-SWAT 69000
FORGOTTEN W. 89000
GHOSTBUSTERS 89000
GOLDEN AXE 89000
GRAIN GROUND 79000
GHOULS'n GHOST 99000
INSECTOR X 89000
HERZOG ZWEI 89000
HELL FIRE 79000
LAST BATTLE 99000
LEYNOS 79000
MOON WALKER 85000
MYSTIC DEFENDER 89000
PHANTASY STAR 89000
PHELIOS 89000
POPULOUS 99000
RAMBO III 89000
SHADOW DANCER .. 81000
SPACE HARRIER II ... 89000
STRIDER 89000
SUPER MONACO GP 89000
SUPER HANG ON 79000
SUPER LEAGUE 89000
SUPER THUNDERBL 89000

SUER REAL BASK 89000
THUNDER FORCE II . 89000
THE REV. SHINOBI .. 89000
TECNO COP 105000
TRUXTON 89000
TWIN HAWK 85000
TWIN HALK 111000
VOLFIELD 85000

LYNX

LYNX CONSOLE + 1 GIOCO A SCELTA 260000
BLOCK OUT 59000
GRID RUNNER 59000
MS.PACMAN 59000
XENONPHOBE 59000
KLAX 69000
PAPERBOY 69000
ROADBLASTER 69000
RYGAR 69000
SHANGAI 69000
ZYBOT 69000

ALEX

Mail Service

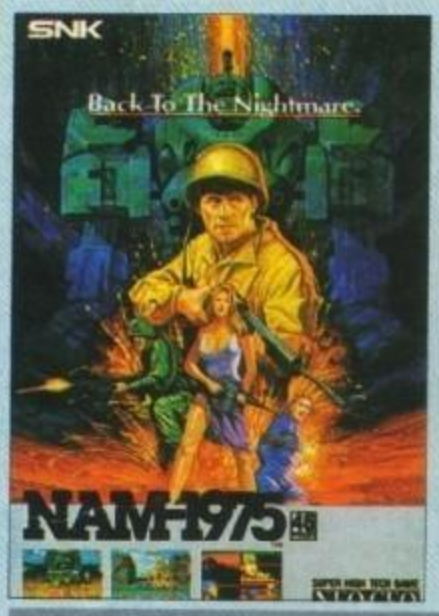
PUOI ORDINARE:

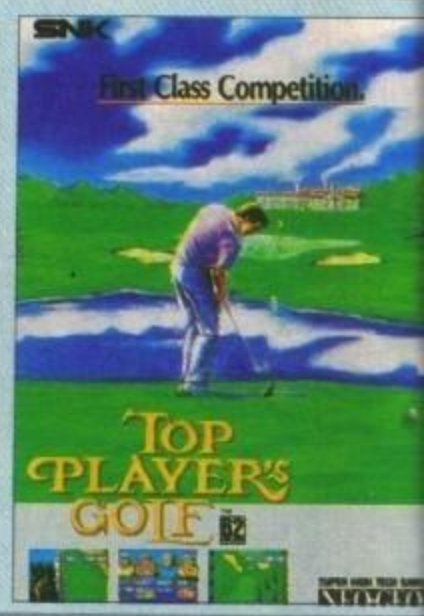
Tel. 011/7731114
6 linee ricerca aut.

FAX. 011/7731001

POSTA.ALEX MAIL SERVICE
VIA VANDALINO 82/32 TORINO 10142

Vendita al pubblico: C.Francia 333/4 TORINO



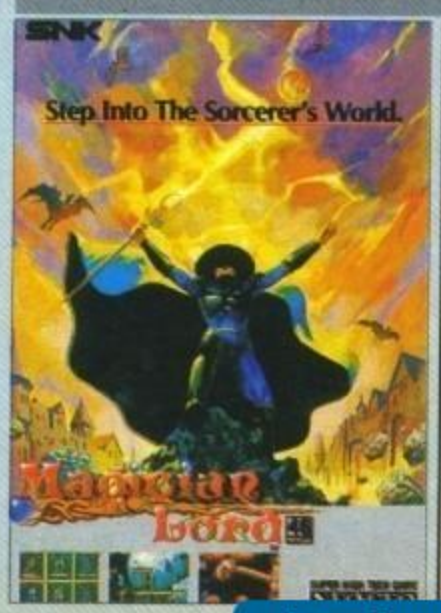


NEO GEO

NEO GEO De Luxe System
con 2 pad + 1 cartuccia 990000

NEO GEO Console 750000

BOWLING 499000
CIBERLIP 339000
MAHJONG FEVER 499000
MAGICAN LORD 335000
NAM 1975 339000
NINJA COMBAT 339000
RACING HEROES 339000
JOY JOY KID 499000
SUPER SPY 359000
TOP PLAYER GOLF 360000



SPEDIZIONI
IN TUTTA ITALIA
CONSEGNA IN 24-36 ORE
SOLO SU RICHIESTA ALL'ORDINE
CON MATERIALE IN MAGAZZINO
PER MOTIVI DI SPAZIONON POSSIAMO ELENCARE TUTTO IL MATERIALE DI NOSTRA COMMERCIALIZZAZIONE

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

SOFTWARE & HARDWARE

ALEX

Mail Service

PUOI ORDINARE:

Tel. 011/7731114
6 linee ricerca aut.

FAX. 011/7731001

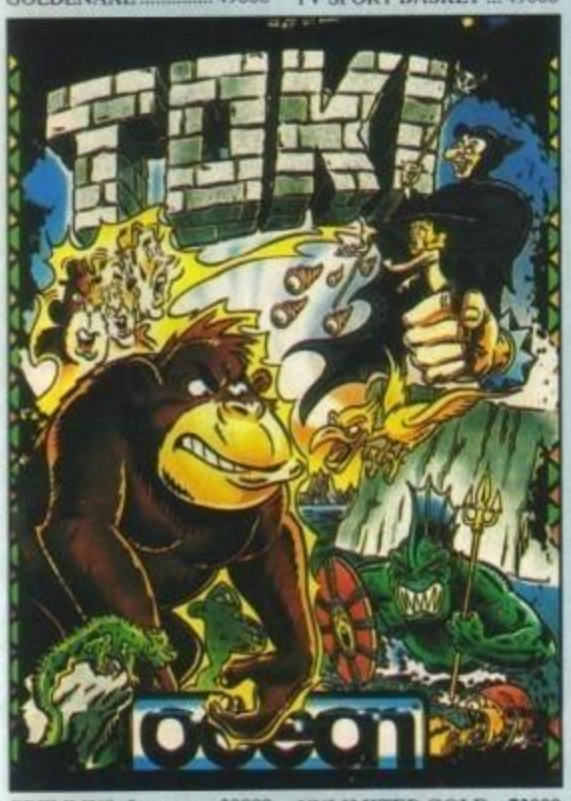
POSTA.ALEX MAIL SERVICE
Vendita al pubblico: C.Francia 333/4 TORINO

AMIGA

ARCADE

AWESOME 69000
BACK TO FUTURE II . 49000
BACK TO FUT. III 29000
BOMB JACK 35000
BRAT 29000

CADAVER 49000
CASTELVANIA 59000
CHALLENGERS 59000
CHASE HQ II 29000
CHUCK ROCK 39000
DRAGON'S LAIR II 99000
DUNGEON MASTER . 49000
DUNGEON MAST 2 ... 49000
E.S.W.A.T 29000
FACES 49000
FULL BLAST 59000
GHOULS'N GHOST .....
GOLDENAXE 49000



GREMLINS 2 39000
HARD DRIVING 2 29000
INT.WRESTLING 49000
LEMMING 49000
LINE OF FIRE 29000
LOOPZ 49000
LUPO ALBERTO 29000
MOONSHADOW R. 29000
NINJA RABBIT 19500
NARCO POLICE 29000
OFF ROAD RACING .. 29000
PANG 29000
PREDATOR 2 29000
ROBOCOP II 29000
SHADOW OF THE B.2 69000
SHADOW WARRIOR . 29000
SHADOW DANCER .. 29000
SPACE ACE 99000
SPEEDBALL II 49000

STRIDER II 29000
S.T.U.N. RUNNER 29000
TEAM SUZUKI 49000
TETRIS III 49000
THE FINAL BATTLE . 49000
THE MIGHTY 35000
THE WARTH OF DE. . 69000
TOKI 29000
TOYOTA CELICA 49000
TURBO CHALLENGE 49000
TURRICAN II 29000
TEENAGE TURTLE ... 29000
U.N.SQUADRON 29000
X-OUT 29000
Z-OUT 29000

SPORT/AZIONE

500 CC MANAGER 59000
BIG GAME FISHING 59000
BOXING MANAGER . 35000
F 1 3D 49000
INDY 500 49000
I PLAY 3D SOCCER ... 59000
LOTUS TURBO 49000
OVER THE NET 39000
KICK OFF 2 29000
KICK OFF 2 1Mb 49000
PANZA KICK BOX. 29000
PLAYER MANAGER . 39000
PRO TENNIS TOUR 2 49000
SKY OR DIE 49000
STUNT CAR RACER .. 59000
TENNIS CUP 29000
TENNIS MANAGER ... 49000
TOURNAMENT Golf .. 25000
THE BASKET MAN. ... 39000
TV SPORT BASKET ... 49000

UNLIMITED GOLF .. 72000
WORLD CHAMP.SOC. 35000

STRATEGIA.SIMULAZIONE

688 ATTACK SUB 45000
1942 BATTLE HAW. .. 49000
ADV.DESTR.SIM 29000
ADV.FLIGHT TR. 59000
A-10 TANK KILLER ... 69000
BATTLE OF BRITAIN 49000
BLUE MAX 49000
CENTURION 59000
DAS BOOT 49000
ELITE 59000
F 16 COMBAT PILOT . 59000
F 16 FALCON 59000
F 19 STHEALT FIGH. . 69000
F 29 RETALIETOR 49000
FALCON MISSION 2 . 39000

GENGHIS KHAN 59000
GUNBOAT 69000
HARPOON 59000
M 1 TANK PLATOON 99000
MAGIC FLY 49000
MIDWINTER II .....
NAM 1965 - 1975 49000
POWER MONGER 59000
RAIL R.TYCOON 79000
SIM CITY+Populous 59000
SIM CITY TERRAIN .. 29000
WINGS 49000

ADVENTURE/R.P.G.

B.A.T. 59000
CODENAME ICEMAN 69000
COLDIZ 49000
CORPORATION 59000
DAMOCLESS DATA .. 24000
DRAKKEN 59000
DUCK TALES 59000
ELVIRA 99000
HEROE'S QUEST 59000
HEROE'S QUEST II 89000
LEISURE LARRY II 69000
LEISURE LARRY III .. 89000
KING QUEST 4 89000
MANIAC MANSION .. 59000
MEGA TRAVELLER .. 49000
OPERATION ST. 59000
POLICE QUEST 2 69000
SPACE QUEST 3 69000
THE IMMORTAL 49000
WONDERLAND 69000

MS-DOS

ARCADE

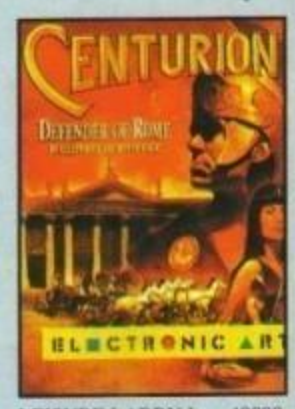
AFTER BURNER 59000
ALTERED BEAST 59000
BLOCK OUT 29000
CRASH COURSE 49000
DICK TRACY 49000
DOUBLE DRAGON II 29000
DRAGON'S LAIR II 99000
GHOST BUSTER II 49000
GOLD OF T. AZTEC 29000
GOLDEN AXE 49000
HARD DRIVING II 29000
HORROR ZOMBIE ... 49000
LEMMINGS 69000
PREDATOR 2 29000
RAMBO III 49000
STRIDER 29000
SPACE ACE 99000
TEST DRIVE 3 65000
TETRIS 49000
TURBO OUT RUN 29000
WELLTRIS 59000
X-MEN II 49000

STRATEGIA.SIMULAZIONE

688 ATTACK SUB 79000
A-10 TANK KILLER ... 69000
BATTLETECH II 69000
BACKGAMMON 49000
BLITZKREG 79000
BLUE MAX 59000

BUCK ROGERS 79000
CENTURION 49000
DRAGON STRIKE 69000
DAS BOOT 59000
ELITE PLUS 89000
F15 STRIKE E. II 79000
F-16 FALCON AT 69000
F-16 COMBAT PILOT 59000
F-19 STHEALT FIG. ... 99000
FIGHTER BOMBER ... 69000
FLIGHT SIMULAT. .. 129000

Action Replay II	**179000**
DRIVE Rotek	**180000**
Genlock MK II	**399000**
Genlock Semiprof.	**750000**
Scanner Migraph	**750000**
Perfect Sound 3.0	**149000**
video Amiga	**199000**



ELITE PLUS 59000
F 29 RETALIETOR ... 59000
MIG 29 FULCRUM 59000
MIDWINTER 79000
NAM 1965-1975 59000
RAILROAD TYCOON 79000
RED BARON VGA 69000
SIM EARTH 89000
SILENT SERVICE 2 59000
STAR FLIGHT 2 69000
STORMOVIK 59000
STRATEGO 69000
TYPHOON OF STEEL 69000
U.M.S. II 79000
WING COMMANDER 59000
WING COM, MISS.1 ... 39000
WING COM. MISS 2 ... 29000
WOLF PACK 69000

ADVENTURE R.P.G.

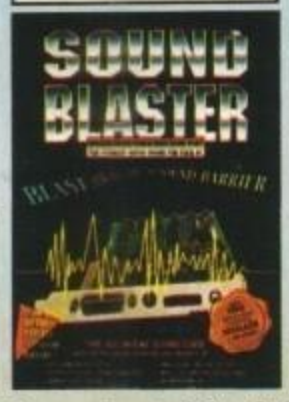
CIRCUIT EDGE 59000
CODENAM.ICEMAN . 79000
COVER ACTION 79000
DON'T GO ALONE 45000
DRAGON'S WARS 72000
DRAGON'S FLAME 59000
DRAKKEN 59000
ELVIRA 99000
EYE OF BEHOLDER 69000
GENGHS KHAN 69000
GOLD RUSH 59000
HOERES QUEST 99000
HEROES QUEST II 89000
HILLSFAR 59000
KING QUEST 4 79000
KING QUEST 5 99000

LEISURE LARRY I 49000
LEISURE LARRY II 69000
LEISURE LARRY III .. 89000
MANHUNTER II 59000
MANIAC MANSION .. 49000
NINJA REMIX 49000
POLICE QUEST 59000
POLICE QUEST II 69000
POOL OF RADIANCE 69000
PROFEZIA 39000
RISE OF DRAGON 89000
SEARCH OF THE King 59000
SORCERES ALL.Girl .. 79000
SPACE QUEST 2 59000
SPACE QUEST 3 69000
SPACE QUEST 4 99000
THE COLONEL'S BEQ.99000
THE KEY OF MARA. 69000
THE S.MONKEY ISL. . 69000
ZELIARD 59000
WONDERLAND 69000

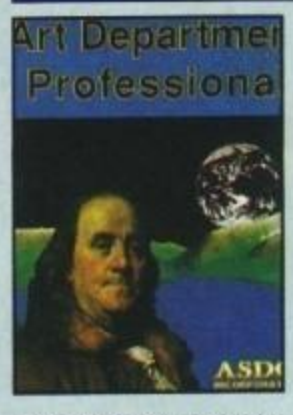
SPORT/AZIONE

FOOTBALL MANA. ... 45000
INDIANAPOLIS 500 ... 45000
OVER THE NET 39000
KICK OFF 2 49000
PRO TENNIS TOUR ... 39000
SPORTING GOLD 59000
SPORT 4D BOXING ... 49000
TEST DRIVE III 65000

SOUND BLASTER
L.379,000 IVA INC.



Supra Corporation



PROFESSIONALE AMIGA

3D PROFESSIONAL . 590000
AUDIOMASTER III .. 139000
AREXX 79000
Broadcast Titler 2 459000
CALIGARI 329000
CAN DO 189000
CYNIUS ED 139000
DIGI PAINT 3 139000
DIGI WORKS 3D 179000
DISK 2 DISK 79000
DSM Disassembler 95000
EXCELLENCE 399000
HI SOFT BASIC 120000
IMAGINE PAL 459000
LATTICE C 5.11 415000
MODULA 2 279000
ON LINE Platinum! 139000
Page. STREAM 2.1 399000
PEN PAL 210000
TURBO SILVER 3.0 .. 279000
VIDEO Effect 3D 320000
X-CAD PROFESS 660000
ZOETROPE 199000

I PREZZI SI INTENDONO IVA INCLUSA

AMIGA 500

SUPRARAM 512Kb 150000
SUPRARAM RX 1-8Mb 330000
SUPRA HD 52Mb con 512Kb 1550000
SUPRA HD 105Mb con 512Kb 2170000

AMIGA 2000/3000

HD 44Mb REMOVIBILE Interno 1650000
HD 44Mb REMOVIBILE Esterno 1650000
CARTUCCIA SYQUEST 44Mb 250000
SUPRACARD 52Mb SCSI 980000
SUPRACARD 80Mb SCSI 1050000
SUPRACARD 105Mb SCSI 1730000
INTERFACCIA SCSI per A2000 265000
SUPRARAM 0/8 con 0Kb A2000/3000 265000
SUPRARAM 0/8 con 2Mb A2000/3000 499000
SUPRARAM 0/8 con 4Mb A2000/3000 730000
SUPRARAM 0/8 con 6Mb A2000/3000 960000
SUPRARAM 0/8 con 8Mb A2000/3000 1200000

MODEM

SUPRAMODEM 2400 Interno 290000
SUPRAMODEM 2400 Esterno 290000
SUPRAMODEM 2400 Interno con correzione d'errore . 410000
SUPRAMODEM 2400 Esterno con correzione d'errore . 410000

Commodore

AMIGA 500	680000
AMIGA 2000	1360000
CD TV	**1300000**
AMIGA 3000 25/100 o 25/40	TELEFONARE
1084 S Monitor Stereo	455000
1950 Monitor VGA	639000
1011 Drive esterno	189000
2088 Scheda Janus XT + 1 Floppy	610000
2286 Scheda Janus AT + 1 Floppy HD	839000
1230 Stampante 9 aghi B/N	299000
1270 Stampante a getto d'inchiostro	299000
1550 Stampante 9 aghi COLORI	420000

http://www.oldgamesitalia.net/

rti superiori a L.100,000 per tut

http://www.oldgamesitalia.net/

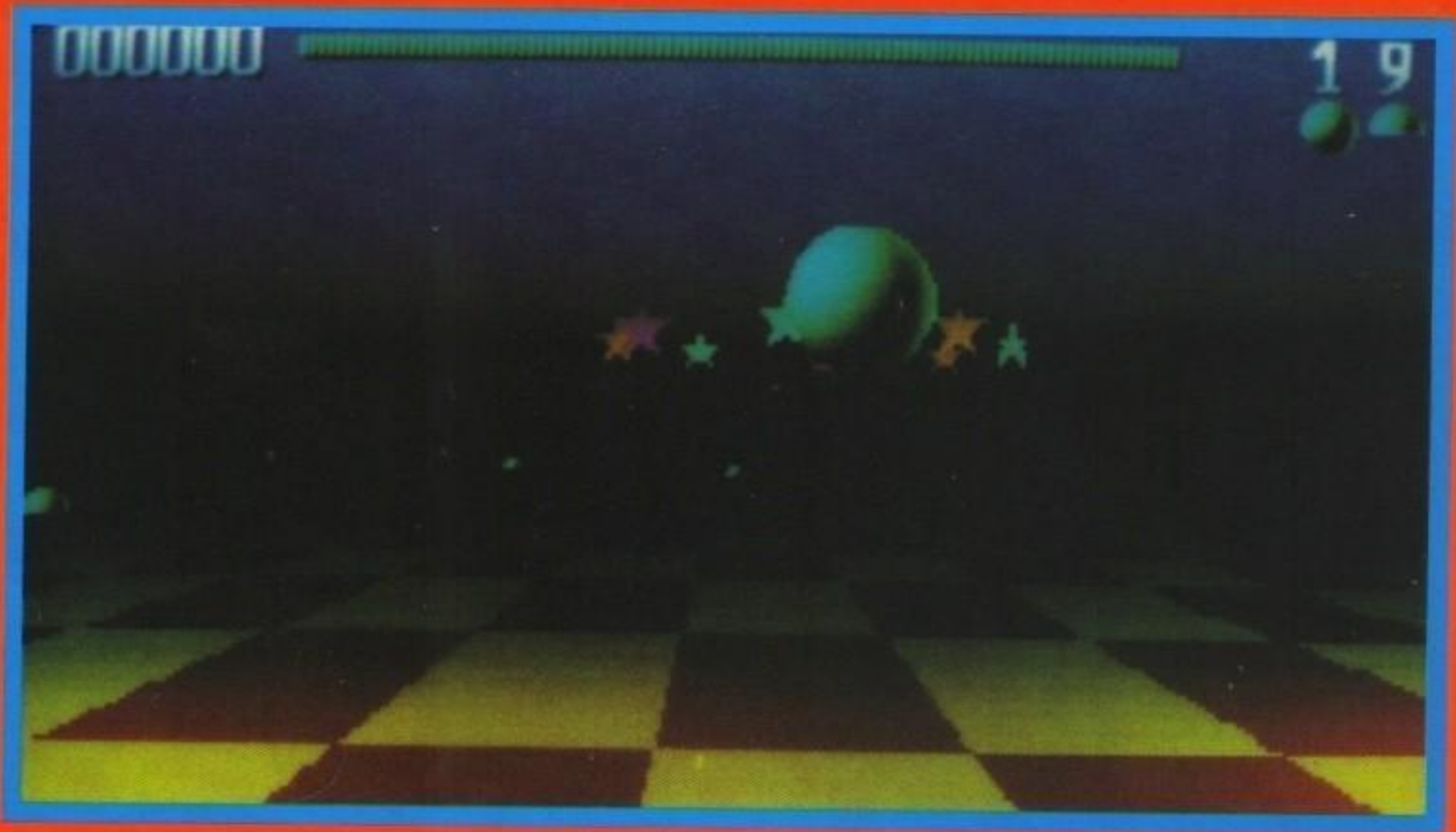
http://www.oldgamesitalia.net/

VAXINE

U. S. Gold per PC L. 29.000

E' un virus! E' entrato nel corpo del presidente! E' mortale! Fate qual cosa, mediconzoli che non siete altro! Volete forse che muoia? Se fallirete sarà anche il vostro ultimo fallimento, perché finirete tutti in galera per alto tradimento!

"Salto nel buio": chi l'ha visto? E' un megafilm in cui per esperimento si doveva iniettare in un coniglio una capsula con dentro un uomo. Naturalmente l'iniezione avrebbe presentato qualche problema con tutti quanti nelle loro reali dimensioni, e così la capsula con pilota a bordo è stata ultraminiaturizzata. Qui accade più o meno lo stesso: una specie di aeroplano con un pazzo scriteriato (non trovo definizione migliore) a bordo che si è lasciato iperrimpicciolire "naviga" nel corpo del presidente. L'aereo - se così si può chiamare - è armato con una speciale siringa in grado di lanciare anticorpi di tre tipi (e colori) diversi, ed è con questa magna abbondanza che il pilota deve distruggere tutte le cellule mortali nemiche. Il gioco ha luogo su una superficie a scacchi che potrebbe essere la bandiera finale dei Gran premi di F.1 se non fosse per il colore; si tratta di una scelta ambientale equiparabile al disputare i suddetti Gran premi usando i tifosi stesi per terra come pista; in breve: non c'entra una sberla. La visuale è sull'esterno in 3D soggettive, e in alto abbiamo alcuni strumenti tra cui il livello di anticorpi a bordo rappresentato da una barra. Si può "iniettare" solo una delle tre specie di anticorpi, e a seconda di quella in uso il colore della barra varierà. Scopo del gioco è colpire tutte le forme virali (sfere in aria) con il giusto anticorpo prima che si combinino e riescano ad attaccare le vostre basi cellulari (a terra). Ogni anticorpo sparato fa calare la vostra scorta, che può essere reintegrata colpendo le stelle con proiettili dello stesso colore. Ogni tanto, appariranno sul video parole a caratteri cubitali indicativi la direzione del nemico più vicino da neutralizzarsi con l'anticorpo in uso corrente. Vaxine funziona in grafica CGA, EGA e MCGA, si controlla con mouse, joystick e tastiera, ma non è indicata la RAM minima necessaria: se vi dicessi 640 K mi lincereste perché ormai anche le graffette di TGM hanno capito che tutti i giochi riescono a "girare" col pienone di RAM! W.B.



PC

Dobbiamo questo gioco alla Assembly line, che sfornò anche E-Motion; e c'è da dire che i giochi si somigliano: in entrambi ci sono particelle piccolissime rappresentate con sfere in ray tracing (in grafica MCGA). A parte questo, i programmatori hanno chiaramente dimostrato di avere stile: ci sono diversi effetti che meriterebbero veramente di essere visti e ricordati, e il livello di realizzazione è elevato; ciò che non va è tutto il resto, ossia - in termini crudi - la mancanza di un vero e proprio gioco. Vaxine si riduce infatti a sparar palle colorate contro altre palle colorate per rompere le palle non colorate del videogiocatore (concedetemi questa espressione) a furia di tiri ciccati. Mettere un colpo a segno è infatti luciferinamente difficile, e anche l'impossibilità di fermare l'aereo/navicella è un tocco diabolico che non mancherà di stimolarvi ad urlare qualche frase sconveniente. Togliendo quindi tutta l'eleganza grafica e tecnica resta solo un frustrante tiro al bersaglio con infiniti di livelli per garantirvi una rottura totale ed eterna.

TECNICA : ☺
GIOCABILITA': ☹
INNOVAZIONE : 😐

GLOBALE
62%

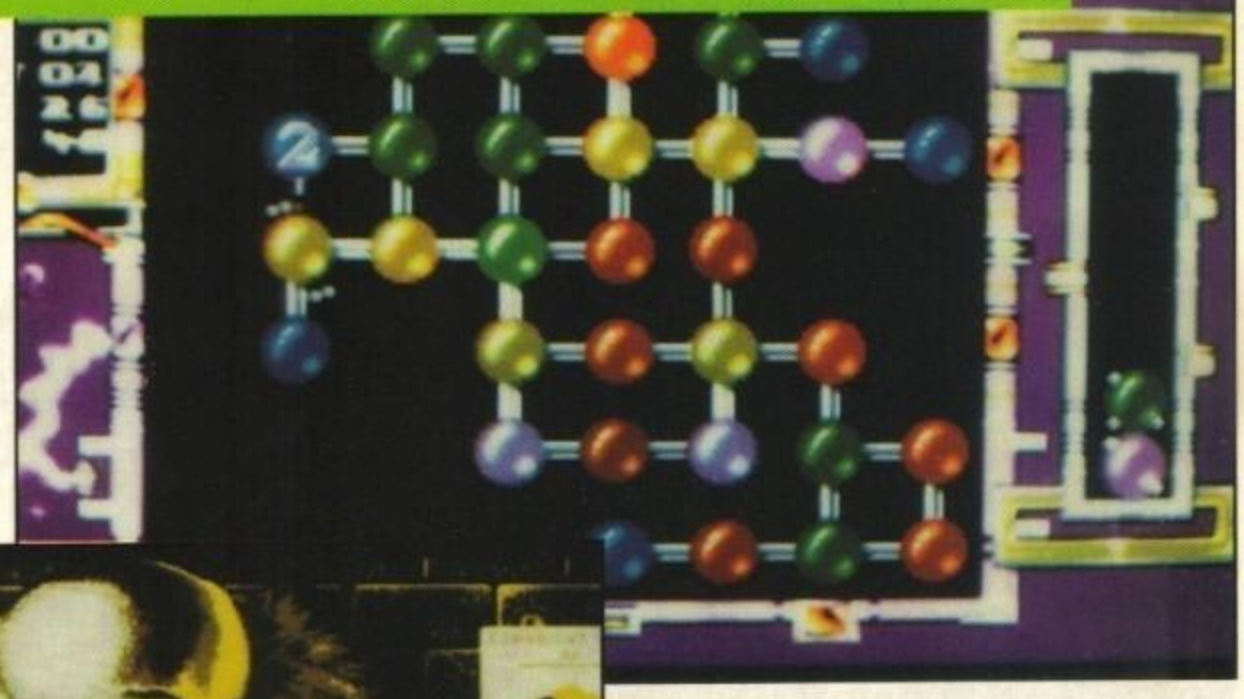
http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

PSYGNOSIS PER Amiga L. 49.000

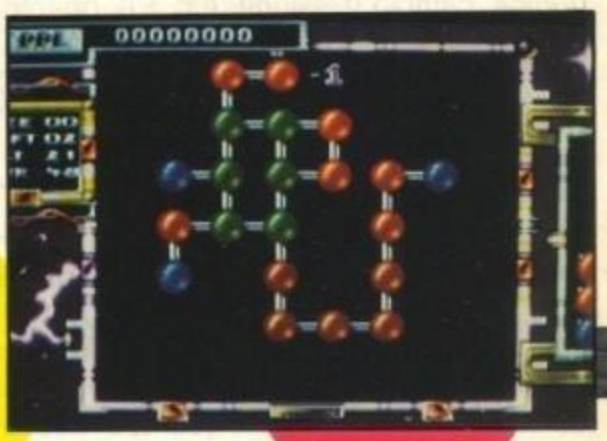
ATOMINO

Whoa! Ecco un'idea veramente geniale! Siete appena stati rimandati in chimica e i parenti si sono coalizzati per impedirvi l'utilizzo a scopo ludico del vostro Amiga? Atomino: il primo corso interattivo di chimica per computer...



Beh, voi almeno potete provarci, chissà che non vi vada bene, in fondo qualche attinenza di questo giochino con la chimica c'è. Dopo Atomix della Thalion, infatti, gli atomi sono di nuovo protagonisti di questo ennesimo puzzle game. Probabilmente nonostante il totale black out che coglie ogni studente il giorno dopo la fine delle scuole qualche nozione riguardante orbitali, valenze ed elettroni spaiati dovrebbe essere rimasta. Ricorderete che a seconda del numero di elettroni spaiati a disposizione di un atomo, questo potrà creare dei legami con uno o più atomi aventi anch'essi lo stesso elettrone spaiato a formare delle molecole.
Questo tentativo di puzzle edu-cativo della Psy-gnosis si basa proprio su questa semplicissima idea. Tutto quello che dovrete fare è unire diversi tipi di atomi (da blu a gialli possono avere da uno a quattro legami) per creare un reticolo senza alcun elettrone spaiato. Se doveste accostare verde, a tre legami, con uno azzurro ad un solo legame, rimarrebbero altri due elettroni da accoppiare tramite un atomo rosso o altri due azzurri. Fin qui sembrerebbe tutto molto semplice, ma ci sono un paio di ostacoli da superare per riuscire a creare la vostra molecola.

Anzitutto lo spazio in cui potete lavorare, limitato ad una manciata di caselle per lato e molto restrittivo. Poi il tempo (atomi, spazio, tempo, chissà cosa ne avrebbe pensato il caro buon vecchio Albert) che con quel timer che avanza inesorabilmente nell'angolo non è certo dalla vostra parte ed è frequente causa di Game Over. Prima di poter essere disposti sullo schermo gli atomi cadono in un piccolo pozzo a lato dello schermo. Questo pozzo può contenere fino a sei atomi, segnalati con i loro elettroni che gli ruotano attorno. Questi atomi devono essere presi e disposti sullo schermo in modo che i loro legami coincidano con quelli degli altri atomi già presenti sullo schermo, attenzione quindi al tipo di atomo ma anche alla sua posizione. Un livello viene completato quando tutti gli atomi sono legati fra loro senza alcun legame libero. Con l'avanzare dei livelli il tempo a disposizione naturalmente calerà, mentre cominceranno a comparire sullo schermo ostacoli tanto decorativi quanto fastidiosi.



Amiga

Caldo, afa, sudore, e chi ha voglia di muovere un dito? Mi rifiuto di giocare che richieda uno sforzo mentale oltre il neurovegetativo, figuriamoci un puzzle game, oltre tutto le scuole sono appena finite e io dovrei sorbirmi questo subdolo ripasso di chimica. Incastrare questo atomo qua, quello là, questo aspetto, no li non va... Però... Niente male davvero! Come tutti i puzzle game Atomino è da giocare, non da vedere, solo così riuscirete a capire se può appassionarvi o annoiarvi a morte. Quello che è certo è che si tratta di una bella sfida strategica, la difficoltà sembra ben bilanciata anche se si muove in precario equilibrio tra i due opposti baratri della noia e della frustrazione. Peccato che le uniche cose rilevanti dal punto di vista tecnico sono una musica molto d'atmosfera ed una buona ombreggiatura degli atomi, non c'è infatti neanche un fondale per aggiungere un poco di movimento ad uno schermo graficamente piatto. Una strana uscita della Psygnosis.

TECNICA:
GIOCABILITA':
INNOVAZIONE:

GLOBALE
81%

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

VELOCITY/US GOLD PER PC IBM

JETFIGHTER II

Jetfighter, Jetfighter, uhmm. Sono sicuro di averci giocato, ma per quanto mi sforzi non riesco a farlo riemergere dai meandri di questi neuroni invecchiati. Mi riferiscono comunque che ai suoi tempi era il migliore in circolazione, davvero una grossa responsabilità per questo seguito...

... Eredità che sembra davvero ben raccolta stando alle prime impressioni. Il gioco si presenta infatti molto bene con tutta una serie di utili possibilità, a cominciare dall'aiuto "on-line" che vi permette di dribblare manuali ed istruzioni con l'aiuto interattivo nella schermata delle opzioni. C'è poi un menu simile a quello di LHX Attack Chopper o Flight Simulator IV, richiamabile in ogni momento nelle situazioni di panico da "oddiomammadovèqueltastononmeloricordopiù" che oltre ad una lista dei suddetti tasti vi consente di definire il livello di definizione grafica, cambio missione, etc. Per quanto riguarda i velivoli qui abbiamo una fantastica offerta quattro al prezzo di uno. Nell'apposita schermata di selezione corredata di tanto di immagini digitalizzate e spiegazioni tecnico-tattiche sull'utilizzo di un particolare velivolo, potete scegliere tra un F/A 18 Hornet, un F-16 Falcon, un F-14 Tomcat e un F-23, ognuno con il suo pannello di comando e con il suo particolare armamento (anche questo accuratamente descritto). La scelta è meno libera di quanto si possa pensare, comunque, visto che l'F-23, uno dei velivoli più micidiali mai costruiti, con suoi dispositivi stealth di interdizione radar, la sua velocità di Mach 3 (con tanto di boato e scossoni ogni volta che superate la barriera del suono) e tutti quegli avanzatissimi missili autoguidati "fire and forget", letteralmente "spara e vatti a fare un caffè".
Altre opzioni comprendono la possibilità di volo libero, per fare pratica, missione singola oppure, come in voga da qualche simulatore a questa parte (vedi A-10) l'opzione adventure, in cui le diverse missioni vi verranno affidate all'interno dello svolgersi di una vicenda, in uno stile US-paranoico ormai abbastanza estemporaneo. La California è stata infatti invasa dalle truppe sovietiche e voi impegnati come piloti a bordo della USS Constellation (nome che tutti sappiamo ispirarsi ad un'astronave di Star Trek, altro che US Navy Ndr) nel tentativo di rovesciare le sorti del conflitto. Fin qui tutto normale, solo che in questo caso le missioni anziché essere la solita dozzina, sono appena 150, non so se mi sono spiegato...
Passiamo adesso a dare qualche dato tecnico (perché, fino ad ora cos'hai fatto?). Le schede supportate vanno dalla CGA alla VGA, ma solo con quest'ultima ci si può gustare le ombre del tramonto (giorno e notte sono in tempo reale, tutte le sagome 3-D sono ombreggiate a seconda del riferimento solare) in un cielo che (con i suoi 256 colori, o quasi) passa dal blu notte al rosso infuocato su un paesaggio multiforme e frastagliato nei suoi numerosi poligoni 3D. Come avrete capito la grafica non è niente male, la routine di animazione 3-D

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

riesce a mantenere il gioco a velocità più che accettabili su un AT a 16Mhz, nonostante tutti quei colori, ed anche i poligoni non sono pochi e comprendono esplosioni ed il paracadute del vostro pilota quando si lancia dalla cabina. Se avete anche una scheda AdLib potete anche gustarvi il possente effetto dei motori del vostro jet, altrimenti... Beh c'è sempre l'opzione per sopprimere gli effetti sonori.
Stefano Giorgi

GAMES machine

STAR PLAYER

PC

Uhm, sì un discreto simulatore, ma siamo ancora ben lontani dall'aver trovato il simulatore definitivo per PC. La velocità c'è, almeno su una macchina a 16Mhz, particolarmente apprezzabili sono i colori: ben sfruttati i 256 della VGA con abbondanti sfumature del terreno, ombreggiatura dei poligoni a seconda del sole, giorno e notte in tempo reale etc. Per quanto riguarda paesaggi, obbiettivi e poligoni in movimento LHX ed A-10 restano ancora qualche passo avanti, non tanto perché gli oggetti non ci sono, ma perché non si vedono. Gli aerei nemici saranno pure disegnati benissimo, ma se restano dei puntolini sullo schermo cambia poco. Anche le visuali non aiutano molto in questo senso, limitandosi quasi esclusivamente a visuali esterne dell'aereo, altro che LHX dove ci si può accostare in tutta calma ad un guerrigliero con fucile, rimirarselo da 37 visuali differenti e da lì scaricargli addosso un paio di hellfire. Anche in quanto a realismo non eccelle, un paio di spanne dietro a MIG-29 in questo senso, il vostro aereo è sempre il solito giocattolino da manovrare ai limiti dell'impossibile ma il pilotaggio resta comunque divertente. Quattro diversi velivoli da impegnare in 150 missioni sembrerebbero più che sufficienti ma lo scenario californiano si rivela alla lunga alquanto ripetitivo. Sicuramente da vedere per gli appassionati guerrafondai, ma si può dare di più, speriamo in F-15 II.

TECNICA:
GIOCABILITA':
INNOVAZIONE:

GLOBALE
92%

L'AUTORE

Lo stesso Bob Dinnerman che ha prodotto Jetfighter II aveva precedentemente già sviluppato Jetfighter per PC e F/A 18 Interceptor per Amiga, e fin qui niente di strano. Ma chi sapeva (che domande tutti quelli che hanno letto il manuale nella confezione come me) che lo stesso Bob aveva creato il vecchissimo Discs of Tron (ve lo ricordate?) Per la mitica Bally. Curioso, no?

LA PORTAEREI, QUESTA SCONOSCIUTA

Per i novizi dei simulatori di volo sarà più che frustrante non riuscire a completare per bene una missione dopo aver abbattuto una quindicina di MIG semplicemente perché non riescono ad atterrare su quel francobollo di una portaerei. Premettendo che l'unico vero segreto è un sacco di pratica e l'assistenza del vostro HUD, diamo qualche piccolo consiglio. Sfruttando anche le visuali laterali del vostro aereo individuate la disposizione della portaerei ed avvicinatevi da tergo allineati con la pista di atterraggio (quella obliqua per intenderci) con carrelli e gancio abbassati ad un'altezza poco superiore a quella della pista. La velocità dovrà essere al limite dello stallo 40, o meglio 30 in leggera discesa. Appena vedrete le 4 strisce orizzontali delle corde di aggancio picchiate verso il basso per agganciarvi. Non abbiate paura di esagerare, vi accorgerete presto che il vostro AEREO ha dei carrelli piuttosto resistenti.

KRAMER ELECTRONIC
COMPUTERS DIFFUSION

Vendita Hardware e Software per:
C64 - AMIGA - PC COMPATIBILI

Consulenza per l'acquisto:
FAX - DRIVE - SCANNER - SCHEDE GRAFICHE
STAMPANTI AD AGHI E LASER (STAR-NEC)
DIGITALIZZATORI AUDIO E VIDEO - GENLOCK
TAVOLETTE GRAFICHE - ACCESSORI PARTICOLARI

Assistenza tecnica in sede e riparazione in brevissimo tempo

NOVITÀ SOFTWARE GIORNALIERE

AMIGA 500 ITALIA Lit. 690.000
IVA COMPRESA

KRAMER ELECTRONIC
via Kramer 19 - 20129 Milano - tel/fax 76008728

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

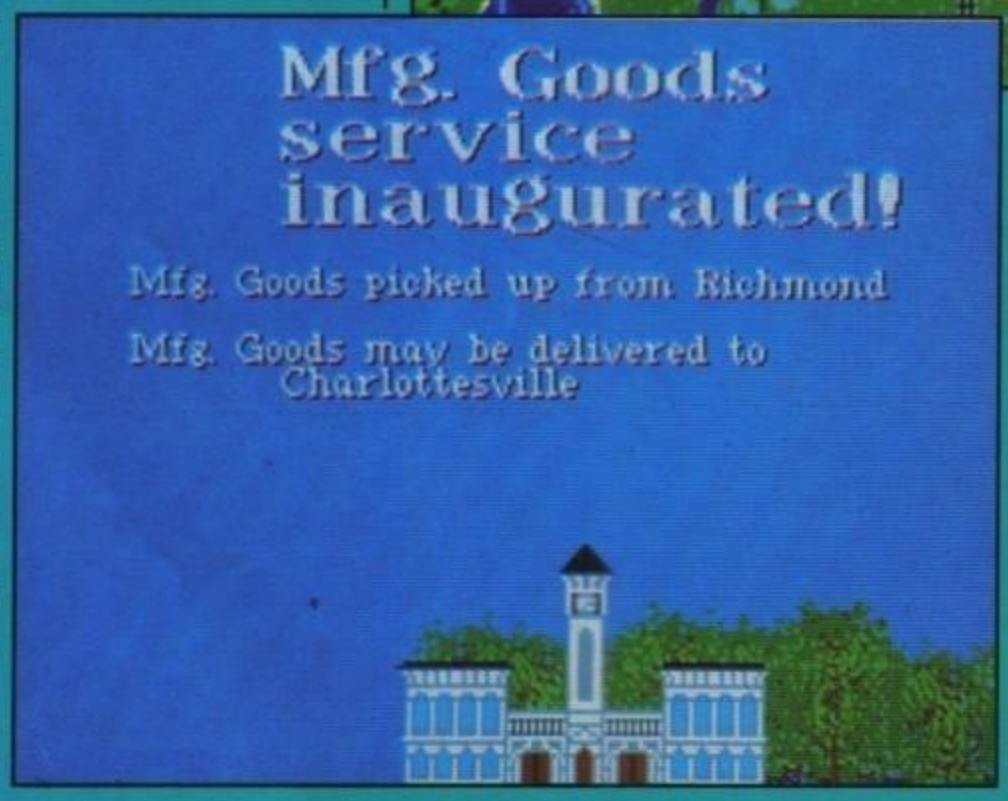
Micropose, Amiga L. 79.000

RAILROAD TYCOON

Per tutti coloro che da piccoli giocavano con in trenini elettrici, per tutti coloro che da grandi giocano con i trenini elettrici, per tutti coloro che credono di essere dei trenini elettrici...
Per questi, ma non solo per questi...
Tutti in vettura, si parte!

GAMES machine TOP SCORE

Il dover descrivere in poche righe quello tutto quello che è Railroad Tycoon può essere da una parte estremamente semplice e da un'altra pressoché impossibile; il vostro scopo è quello di costruire una solida compagnia ferroviaria che possa con il tempo diventare leader incontrastata nel proprio paese (Inghilterra, Europa, Stati Uniti Occidentali e Orientali). Ma con questo ho detto tutto e niente allo stesso tempo, ci sarebbe infatti da spiegare come effettivamente arrivare ad un simile risultato, siccome però non sono sufficienti 150 pagine di manuale per farlo capirete le notevoli difficoltà cui un povero recensore andrebbe incontro. Cercherò comunque di farmi coraggio e tratteggiare brevemente la vostra posizione nei panni dell'amministratore della compagnia, una prima considerazione potrebbe infatti riguardare la fiducia degli azionisti che vi sovvenzionano e il valore dei vostri titoli sul mercato da cui dipenderà il perpetuarsi della vostra attività (che ovviamente rispecchierà fedelmente l'andamento finanziario inteso come differenza fra profitti e costi in considerazione però anche del capitale eventualmente investito e ancora in attesa di remunerazione), questo comporta fra le altre cose anche una ulteriore componente tutt'altro che trascurabile con la quale tramite il vostro broker potrete acquistare pacchetti azionari di altre compagnie facendo attenzione che gli altri non facciano lo stesso con voi fino ad arrivare ad estromettervi dalla vostra carica. Il gioco si svolge in gran parte attraverso una successione di cartine sempre più particolareggiate sulle quali vengono rappresentate non solo le città, ma anche le risorse della zona che andranno attentamente valutate prima di costruire un nuovo tratto ferroviario e le due indispensabili stazioni terminali (le cui dimensioni influenzano il bacino d'utenza coperto); è infatti fondamentale tenere conto della domanda e offerta di ogni singola zona al fine di scegliere la collocazione ottimale delle fermate (con particolare attenzione ad una logica ciclicità degli spostamenti) e soprattutto la composizione dei treni (cambiando i vagoni da agganciare alle locomotive, quest'ultime miglioreranno come prestazioni man mano che passerà il tempo e che verranno messi a punto modelli più veloci e potenti, ma dovrete comunque sempre saper scegliere la più indicata per ogni linea) in funzione di quello che verrà trasportato. E' poi possibile edificare tutta una serie di strutture sussidiarie come ristoranti e alberghi al fine di rendere il vostro servizio quanto più efficiente possibile (permettendovi così di "ritoccare" anche i prezzi). Il tutto vi permetterà alla fine di divenire un vero magnate oppure essere sdegnosamente licenziati in tronco, ma anche in questo caso tutto sommato non è il caso di prendersela più di tanto, basta ricominciare...



MAX

ST

La conversione è attesa per Luglio, attendetevi pure un programma formalmente identico e quindi decisamente consigliato.

Amiga

A più di un anno di distanza dall'uscita della versione per PC la Microprose ha finalmente terminato la conversione di uno dei suoi più importanti capolavori; sottolineata un'assoluta uguaglianza fra le versioni vi confesso che la cosa di cui mi sono maggiormente stupito è come sia stato effettivamente rimasto coinvolto con notevole entusiasmo da un gioco che con il suo manuale enciclopedico e i suoi milioni di minuziosissimi particolari sarebbe dovuto essere decisamente incompatibile con quelli che ho sempre creduto fossero i miei gusti. Tralasciando un discorso prettamente personale (anche se un commento qualsiasi non può comunque esulare da tale ambito) non c'è dubbio che Railroad Tycoon rappresenti un gioco unico e una simulazione fra le più affascinanti che siano mai state realizzate; premetto che non si tratta di un gioco tale da far impazzire chiunque (tantomeno chi lo acquista pirata e lo riciclerà il mese successivo senza essere riuscito a capirci nulla), ma posso altresì assicurarvi che al termine di un inevitabile periodo d'apprendimento avrete fra le mani qualche cosa che saprà farvi letteralmente impazzire per mesi interi, i giochi con una simile prerogativa che escono in un anno si contano sulle

TECNICA:
GIOCABILITA':
MERITO:

GLOBALE 95%

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

Ocean per PC L. 59.000 - AMIGA L. 49.000

F29 RETALIATOR

Nell'America dell'ovest una nuova famiglia di aerei da caccia sta prendendo vita: gli F-22 e gli F-29. Sul vostro PC sono già in volo. Volare per credere.

F29 Retaliator approda anche sul PC ed è un successo. Lo dico subito perché so che molti di voi saranno già andati a sbirciare il punteggio globale per avere un'idea del gioco.

85 sono le operazioni di volo che dovrete concludere, ognuna delle quali è compresa in piani di guerra precisi divisi a loro volta in scenari: l'Arizona, il Medio oriente, l'Oceano Pacifico e l'Europa.

Ogni operazione comprende l'abbattimento di vari oggetti nemici, come ponti, basi, strade, treni, e naturalmente quello di aerei.

In più, se desiderate, potete accedere subito a una sezione chiamata Zulu Alert che porterà il vostro aereo subito in volo a una certa quota e che servirà solo ad allenarvi nei combattimenti aria-aria.

Inutile dire che prima di addentrarvi in ogni missione dovrete prima rifocillare il vostro aereo (che potrà essere sia l'F-22, sia l'F-29) con le armi necessarie per concludere felicemente l'impresa, armi che si dividono in missili aria-aria e aria-terra, oltre alla mitragliatrice che sta in pianta stabile sul vostro aereo e che quindi avrete sempre.

Oltre alle sopracitate missioni, ne esistono altre dieci da effettuarsi in Arizona che consistono in semplici esercitazioni e che vi permetteranno di familiarizzare col vostro veicolo.

La strumentazione è molto completa, la giocabilità è assicurata e le missioni sono molte, in oltre potrete salvare la vostra posizione militare per poi riprenderla in un secondo tempo. Non solo, ma nella versione PC è stata aggiunta un'opzione che invece manca nella versione Amiga: la possibilità di combattere computer contro computer via cavo datalink o via modem. E' stata una grande innovazione, questa, rispetto alla versione Commodore e mi dispiace molto che non ci sia sull'Amiga (non per altro, ma avendoli entrambi avrei potuto fare delle belle partitine con gli amici!).

F-29 Retaliator è quindi un ottimo simulatore e un bellissimo arcade, con tanto di paracadute con il quale potrete sempre gettarvi.

Stefano Gallarini

PC

Come al solito la bellezza dei giochi PC dipende molto dal computer sul quale li giocate. Su un 286 a 12 Mhz la fluidità è impressionante, meglio che su Amiga. E' davvero un ottimo simulatore, dettagliato e fluido, e appassionerà anche i poco appassionati di questo genere di giochi. E' vero che su questo numero abbiamo parlato benissimo anche di Jet Fighter II, ma anche questo non scherza.

La grafica è curata, e i vari scenari spaziano dal deserto del Medio Oriente, all'erba dell'Europa, all'azzurro dell'oceano. Il sonoro è quanto basta per questo genere di giochi. Un ottimo prodotto che acquista moltissimo grazie all'opzione di link fra due computer.

TECNICA: ☺
GIOCABILITA': ☺
INNOVAZIONE: 😐

GAMES machine

STAR PLAYER

GLOBALE 92%

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

PSS per PC e Amiga L. 49.000

CHAMPION OF THE RAJ

Frugando attentamente nella libreria mi sono accorto di non possedere un vocabolario di indiano, per cui devo iniziare questa recensione senza sapere minimamente che cosa significhi "raj". Ma non vi rendete conto che non posso assolutamente recensire in queste condizioni?

No, non ve ne rendete conto. Allora vi ripagherò con la stessa moneta scrivendo la recensione in russo, che conosco meglio di quanto Max conosca il giapponese. C'è un solo problema: il mio PC ha la tastiera inglese, per cui i caratteri cirillici non ci sono; suppongo che Gorby abbia altro a cui pensare, perciò meglio non perdere tempo a ordinarne una (dovrei anche cambiare la ROM dei caratteri); scriverò nella solita lingua italiana, che curiosamente di giorno in giorno assomiglia sempre più all'inglese.

Tanto per rompere il ghiaccio vi dirò che il gioco è ambientato in India - forse l'avrete già capito - ed è essenzialmente strategico/gestionale. L'epoca è il diciannovesimo secolo, cioè dall'anno 1800 in poi, quando l'India aveva le ossa abbastanza peste: non solo era un paese povero e sottosviluppato, ma non aveva neppure uno straccio di potere centrale dopo la morte dell'ultimo Mogul. In questo gioco abbiamo sei contendenti al suo dominio: inglesi, francesi, vice-Mogul, maharatti, sikh, e nepalesi. Tutti quanti hanno comunque un nemico comune: i famosi thug, seguaci della altrettanto famosa dea Kalì. Il compito delle nostre sei illustri fazioni è quindi tanto unificare l'India sotto il proprio governo quanto eliminare la pericolosissima setta. La prima scelta riguarda il sistema di comando e la fazione che volete governare, dopoché apparirà la videata principale, su cui si vive buona parte del gioco. Oltre a lasciarci ammirare il profilo greco del nostro personaggio, questa videata ci mostra una cartina dell'India divisa in regioni; il proprietario di ogni regione è indicato da una bandiera, lo stato dove abbiamo la capitale ha un tridente in cima all'asta di bandiera, e le regioni via via scelte avranno l'onore di veder garrire al vento digitale la loro bandiera. Di dette regioni scelte (cioè su cui si è puntato e premuto) appariranno le informazioni principali in un'apposita area di informazioni. Vedremo quindi cinque icone e tre cifre, sintetizzanti in maniera intuitiva i principali parametri di tale regione: ad esempio, una locomotiva indicherà un alto livello tecnologico mentre l'aratro trainato da buoi ne denuncerà uno abbastanza bassino, e così via per tutti i parametri previsti. Le azioni di gioco sono essenzialmente tre: sviluppare le vostre regioni, interagire con le altrui, o organizzare una grande parata. Quest'ultima ha lo scopo di aumentare la vostra credibilità agli occhi degli altri regnanti, che potrebbero essere spinti ad unirsi a voi. Interagire con le regioni altrui significa tentare un dialogo con gli altri regnanti oppure attaccare. Il dialogo - se sarete ricevuti - consisterà essenzialmente in una fase di azione in cui dovrete mostrare la vostra abilità nella caccia alla tigre o nella corsa degli elefanti. In caso di attacco dovrete invece assegnare una certa quantità di truppe - il programma indica le probabilità di vittoria per ambo gli eserciti - e mandarle allo sbaraglio; se avrete mandato troppe truppe o troppo poche non potrete comandare la battaglia e ne vedrete unicamente il risultato, altrimenti avrete la possibilità di dare gli ordini tramite un semplice sistema di icone, mentre vedrete i soldati muoversi sullo schermo. Lo sviluppo delle regioni avviene nel campo degli armamenti, della legge, dell'industria, e delle difese. Ciò assorbirà non poca parte delle vostre finanze, ma in compenso paesi meglio gestiti rendono più soldi in tasse. Ad ogni nuova annessione i livelli medi di sviluppo per il vostro impero subiranno un ritocco, dato che gli stati altrui hanno un proprio grado di sviluppo. Ogni tanto potrebbero capitarvi alcune decisioni di stato (attentati, calamità naturali, arruolamenti) per cui sarete chiamati nel bazaar: potrete rimandarle, volendo, ma dovrete sbrigarle entro la fine del turno, stabilita da voi stessi. Il gioco prevede anche altre scene di azione: l'assalto al palazzo, il duello con la spada, e il furto nel tempio, che avranno luogo - o non l'avranno - in particolari occasioni. Champions of the Raj funziona in grafica EGA, CGA e TGA, esige 640 bei kapponi (che non hanno le ali) per funzionare, e si lascia comandare da mouse, joy e tastiera.

W.B.

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

PC

La grafica EGA per tutto il gioco è di buon livello e svolge diligentemente il suo lavoro: ottima premessa su cui poggiare il gioco, tenendo conto che la videata principale è diversa per ogni condottiero. La totale assenza del sonoro non pesa nelle parti gestionali, ma essendo il gioco dotato di fasi d'azione non avrei disdegnato qualche vibrazione dei timpani. Ma discutiamo piuttosto il gioco in sé: il sistema punta e premi diffusamente usato richiede ovviamente un mouse anche se la tastiera non pone grandi problemi, piuttosto dà un po' fastidio la leggera inerzia del cursore, che vi chiederà un minimo di assuefazione: per puntare sulla mappa regionale serve precisione, visto che non è molto grande e ci sono diverse regioni. Come simulazione politica è senz'altro molto semplificata e tutto sommato grandi finezze di gioco non ci sono. Forse è anche per questo che il gioco non è particolarmente difficile: giocando contro il programma si può vincere in poche ore; come sempre, l'importante è porre buone basi all'inizio della partita. Determinante per la longevità è quindi poter giocare contro avversari umani in una bella sfida a tutti contro tutti: le fasi di azione sono carine e realizzate abbastanza bene, ma - come la parte gestionale - non pongono grandi difficoltà; più interessanti sono le battaglie: facili e rapide da giocare, ma divertenti e con una fondata base strategica.

TECNICA:	😐	GLOBALE
GIOCABILITA':	😐	78%
INNOVAZIONE:	😐	

Amiga

Comparata con la versione PC è pressoché identica, sempre nel contesto delle differenze fra le due macchine. Persiste, ad esempio, l'inerzia del cursore: non serve certo a migliorare la giocabilità, ma questo l'ho già detto nell'altro commento. L'unico dubbio che non ho ancora espresso riguarda la presentazione: non si capisce bene che c'entri col gioco e non è spiegata dal manuale (vale anche per la versione PC). Per il resto Champions of the Raj su Ami è un gioco strategico/gestionale abbastanza semplificato, condito di fasi arcade non male e musichette di accompagnamento un po' insulse. La giocabilità a lungo termine dipende anche qui da quanti compagni di gioco riuscirete a trovare; nel complesso, quindi, il programma non è né eccellente né brutto: il commento per PC resta valido. Peccato per gli accessi al disco quasi continui, che danno un po' fastidio. Ultima cosa: per giocare i "soliti" 512 K sono sufficienti.

TECNICA:	😐	GLOBALE
GIOCABILITA':	😐	78%
INNOVAZIONE:	😐	

E' già disponibile il primo favoloso AMO...SIMULATORE SPAZIALE: **SHUTTLE** a £. 39.000

HYPNOTIC LAND

Il Videogioco che vi spiega in italiano come si programma con AMOS! Ora nella versione SUPER–ARCADE con nuove attrattive!

a £ 29.000

oppure con AMOS a £ 140.000

The Shining Way of

KUNG FU

Diventa un Campione nelle Arti Marziali!

a £ 29.000

oppure con AMOS a £ 140.000

Presto in arrivo AMOS COMPILER e AMOS 3D

Telefonate LINDASOFT 039/381328 per i vostri ordini, oppure nelle ore serali allo 039/835052 per informazioni.

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

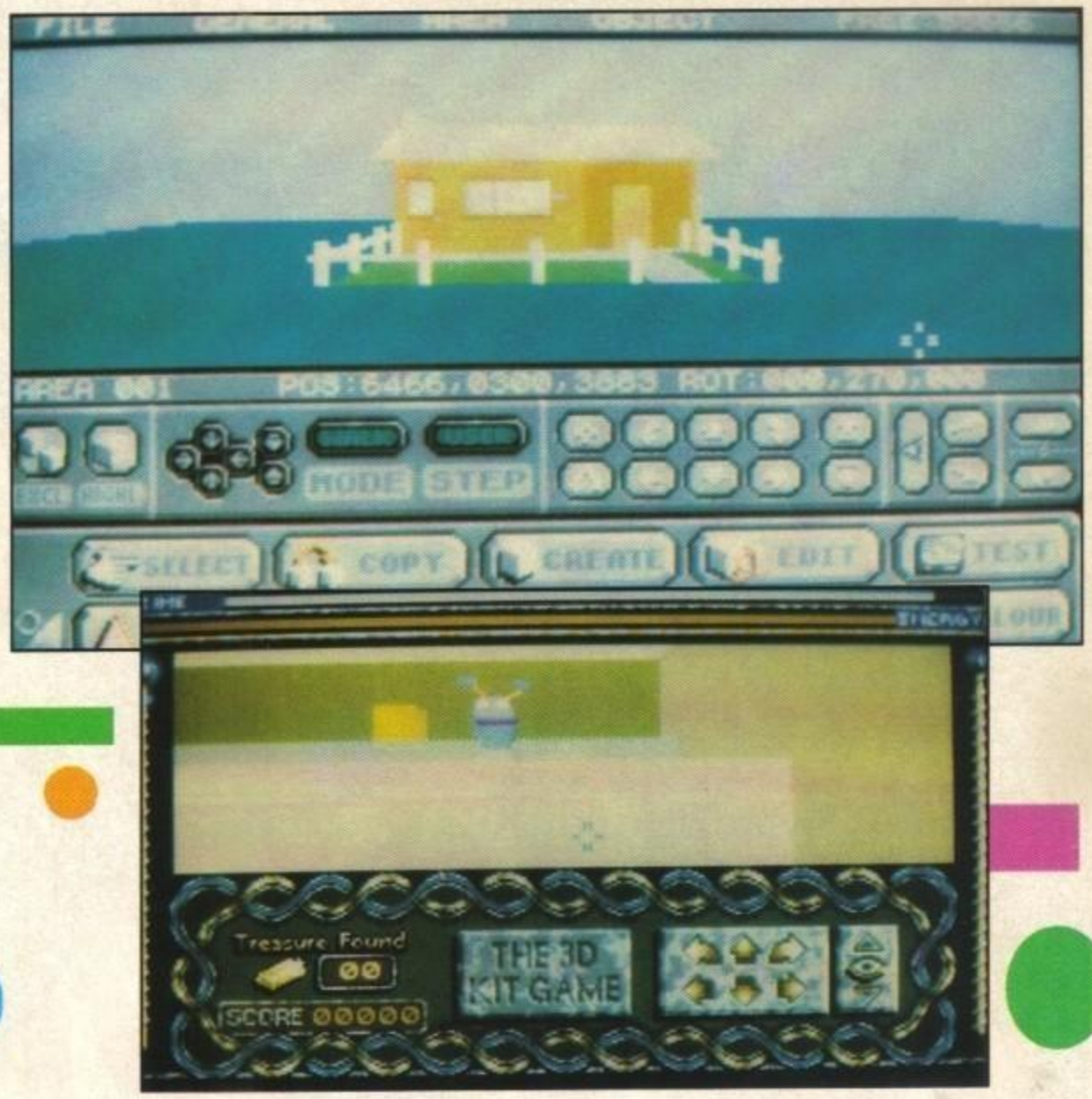
Domark per Amiga L. 99.000

3D CONSTRUCTION KIT

In attesa di AMOS 3D possiamo vivere nel nostro mondo virtuale grazie a questo nuovo prodotto Domark che nasce dopo il successo di Driller, Dark Side, Total Eclipse I e II, Castle Master e The Crypt.

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/



Cos'è il Mondo Virtuale? Secondo lo Zingarelli, autorevolissimo vocabolario della lingua italiana, si tratta di un mondo dove ogni spostamento è possibile, cioè compatibile con i vincoli, immaginato ma non effettuato (cfr. Vocabolario Zingarelli, voce Virtuale significato 4). E proprio di questo mondo voglio parlarvi. Immaginate infatti una stanza, con tanto di camino, lampada, scrivania, quadri alle pareti, porte e finestre. Immaginate di averla lì, sul vostro monitor, e di potervi poi spostare in ogni direzione, guardando il monitor e scoprendo come la vedreste nella realtà da quella posizione precisa. La vostra stanza allora si allunga, si stringe, si distorce in rapporto alla vostra posizione, e così fanno tutti gli oggetti in essa contenuti. Ecco, questa è la realtà virtuale, un mondo dove nessuno può disturbarvi ma dove tutto ha una sua consistenza, una sua precisa collocazione nello spazio, una sua tridimensionalità. Un mondo così certo non potete lasciarvelo sfuggire, soprattutto se siete voi a costruirlo, voi i padroni. Così la Domark grazie alla Incentive ha deciso di produrre un software completo che permettesse proprio questo genere di cose, in sostanza produrre un software che era il risultato delle ricerche già compiute con i giochi che ho elencato nel cappello di presentazione a questa recensione. Grazie a 3DCK sarete in grado di costruire una serie pressoché infinita di mondi, sia terreni sia spaziali, rispettando forze di gravità varie e ingombri degli oggetti. Ma non solo. Grazie a questo software sarete in grado di produrre veri e propri giochi tridimensionali con tanto di punteggi, suoni, spari e chi più ne ha più ne metta. 3DCK prevede due aree di lavoro. In quella superiore si trova il disegno di ciò che state eseguendo, mentre in quella inferiore vedrete un menu attivabile con il mouse composto da vari bottoni. Ogni bottone richiama automaticamente un sottomenu che serve a eseguire altre operazioni. Oltre a questo, nella barra in alto dei menu tipici di Amiga, troverete i soliti comandi per memorizzare files, oggetti, animazioni, eccetera. Costruire oggetti è semplicissimo, vi basterà cliccare su una forma predefinita: cubi, piramidi, triangoli, linee, quadrati, pentagoni, gruppi solidi, sfere e circonferenze. Una volta scelta la forma, sia bi, sia tridimensionale, potrete allungarla, restringerla, sdoppiarla, schiacciarla, capovolgerla, eccetera, fino a ottenere quello che desiderate. Poi potrete colorare la vostra forma più o meno astratta e cominciare a girarci intorno, proprio come se gli giraste intorno, sopra o sotto.

3DCK prevede anche l'inserimento di cornici o parti fisse dell'immagine salvate in formato IFF e create con qualunque programma di grafica.

Ma quello che rende questo software così particolare è la possibilità di inserire all'interno dei vari mondi da voi costruiti un programma in stile basic che vi permetterà di costruire veri e propri giochi, o animazioni, gestibili da mouse o joystick. Oltre a divertirvi ad andare in giro per i vostri mondi virtuali, quindi, potrete anche prendere oggetti, usarli, scontrarvi con nemici, eccetera. Potrete cioè creare dei veri e propri videogiochi costruendo addirittura delle animazioni virtuali! Insomma, con 3DCK i mondi virtuali sono una realtà: mouse alla mano e buona creazione!

Stefano Gallarini

Il programma sarà presto disponibile anche per PC e ATARI ST

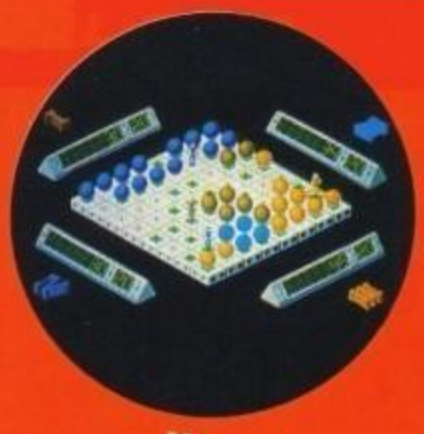
Amiga

Su questo 3D Construction Kit c'è molto da dire. Per prima cosa parlerei del manuale in italiano che è decisamente ben fatto e quindi comprensibile. Poi c'è la possibilità di avere anche l'interfaccia utente in italiano, ma io vi consiglio di utilizzare quella inglese poiché il manuale fa sempre riferimento a quest'ultima. Nella confezione poi è compresa una videocassetta VHS che descrive passo dopo passo le procedure per fare le vostre creazioni, e questo metodo di insegnamento mi sembra lodevolissimo. In oltre nella cassetta ci sono dei mondi già costruiti che vi aiuteranno a capire cosa è possibile fare con questo software. Nel dischetto poi troverete anche un gioco breve ma molto efficace che vi illustrerà le possibilità grafiche, di animazioni e ludiche di questo programma a mio giudizio straordinario. Oltre a tutto questo sarete anche in grado di aggiungere alle vostre creazioni dei suoni o delle musiche. A tutti questi complimenti però si affiancano due carenze probabilmente dettate dalle limitazioni di Amiga (e sì, miei cari lettori amighisti, il vostro e mio amato computer oggi come oggi comincia a dimostrare le sue carenze!): la prima sta nell'area grafica che è purtroppo molto piccola, e la seconda consiste nel fatto che i movimenti sono sempre lenti e un po' a scatti, soprattutto se ci sono molti oggetti tridimensionali. Insomma, un ottimo programma penalizzato dalla lentezza della macchina. Ho l'impressione che la versione PC sia migliore. Staremo a vedere.

A VERCELLI
Via Scalise,5 - Telefono 0161/54793
commodore
C64 - AMIGA 500 - 2000 - PC
Periferiche e Accessori
SOFT CENTER
Videogames Software originali
LEADER - CTO
Assortimento accessori
FLOPPY DISK
Tutto a prezzi interessanti

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/



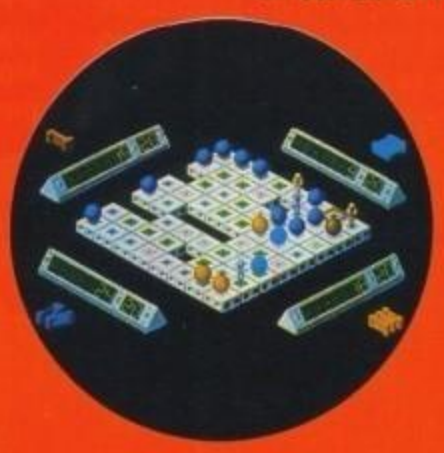
4 livelli di difficoltà da molto facile a impossibile!

100 livelli di Eccitante "Ball Busting"!!!

THE BaLL GaME

Puoi inserire da 2 a 4 giocatori umani o computerizzati

ST/PC/Amiga
C-64



SOFTEL
DISTRIBUZIONE
Via A. Salinas, 51/B (GRA) - 00178 Roma
Tel. 06/7231811 Tel./Fax 06/7231812

ELECTRONIC ZOO

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

Kaiko per Amiga

GEM'X

ピラミッド・アタック!!

Benvenuti nel nuovo Giappone, Paese pieno di belle ragazze dagli occhi grandi e dal cuore generoso. Ma questa volta prima di "cuccare" dovrete risolvere un puzzle di 400 livelli. Fate un po' voi!

Siamo di fronte a un nuovo Puzzle game. A quanto pare Tetris ha davvero fatto storia perché dopo di lui ne sono arrivati tanti, tantissimi, ultratantissimamentetanti altri. Secondo me il clone più carino di Tetris è stato Columns, perché aveva in sé il concetto di una fila di gemme colorate che cadono alle quali si può cambiare l'ordine (più o meno come girare i pezzi di Tetris) e che devono essere poste a file di tre o più uguali (un po' come filetto, o tris). Adesso arriva Gem'x che da Tetris non ha preso proprio nulla ma che ha preso molto da Columns.

Ecco spiegato il gioco: il vostro schermo è diviso in due parti, una a destra e una a sinistra. Voi avete un certo numero di gemme colorate in entrambe le parti ma la loro posizione è differente. Il vostro compito è quello di ottenere nello schermo di sinistra lo stesso identico schema di quello di destra. Per ottenere questo dovrete semplicemente portare una manina-puntatore su una gemma colorata e premere il tasto di fuoco. Ecco allora che magicamente quella gemma e tutte quelle adiacenti ad essa cambieranno colore: ma come? Semplice... emh, quasi! Per prima cosa dovete tenere presente l'ordine dei colori, che è questo: Rosso, Verde, Blu, Rosa e Giallo. Bene. A questo punto sappiate che la gemma sulla quale cliccate cambierà di DUE colori, cioè da rosso passa al blu, dal verde passa al rosa, eccetera, mentre QUELLE ADIACENTI cambieranno di un solo colore; quindi le verdi diventeranno blu, le blu diventeranno rosa, eccetera. Ma cosa succede dopo le pietre gialle? Bella domanda. Succede che le pietre che scendono al di sotto del giallo esplodono e vengono eliminate dal gioco facendo eventualmente cadere al loro posto quelle che si trovavano sopra. Avete capito qualcosa? No?!? Ma come, è SEMPLICISSIMO! Per la verità è più difficile da spiegare che da capire, e comunque sia i primi livelli sono piuttosto semplici, ma gli altri... AIUTO! I 400 livelli andranno superati passando per 26 miniere divise ognuna in 16 sottostadi; ogni volta che finite una miniera potrete sceglierne un'altra in un percorso ad albero (come Out Run, per intenderci o Escape From Planet Of The Robot Monster). Inoltre ad ogni fine miniera vi verrà data una password che vi permetterà di ricominciare a giocare da quel livello. Un'ultima cosa: per terminare ogni stadio avrete a disposizione un numero limitato di mosse e di tempo, e se decidete di tornare indietro di una mossa, anche questa verrà contata.

Ah, questi giapponesi, come sono complicati! Mi sa che vincono ancora i Russi di Tetris!

Stefano Gallarini

Amiga

Qui in Redazione si sono tutti rifiutati di recensire questo gioco perché nessuno ci aveva capito niente. Ma dico io, LE SAPETE LEGGERE LE ISTRUZIONI? SONO IN ITALIANO!!! A parte la pigrizia mentale dei recensori (scherzo, avevano tanto di quel lavoro...) ho trovato Gem'x davvero interessante. Il concetto di gioco è in fondo molto semplice e se viene giocato mentre lo si spiega tutto sarà più facile. Quello che è difficile è giocare dalla terza miniera in poi, perché in effetti le cose si fanno sempre più complicate: ogni vostra mossa determina il colore di altre quattro gemme, e questo vi rende davvero pazzi! Il sonoro è molto curato anche se semplice, ma ci sono delle frasi ben digitalizzate e un I LOVE YOU molto spiritoso. Non aspettatevi nulla di particolare, ma Gem'x è senz'altro un buon clone di Columns, e poi sono curiosissimo di scoprire quale sorpresa attende i giocatori dopo l'ultima miniera...!

TECNICA:	😐	GLOBALE
GIOCABILITA':	🙂	78%
INNOVAZIONE:	😐	

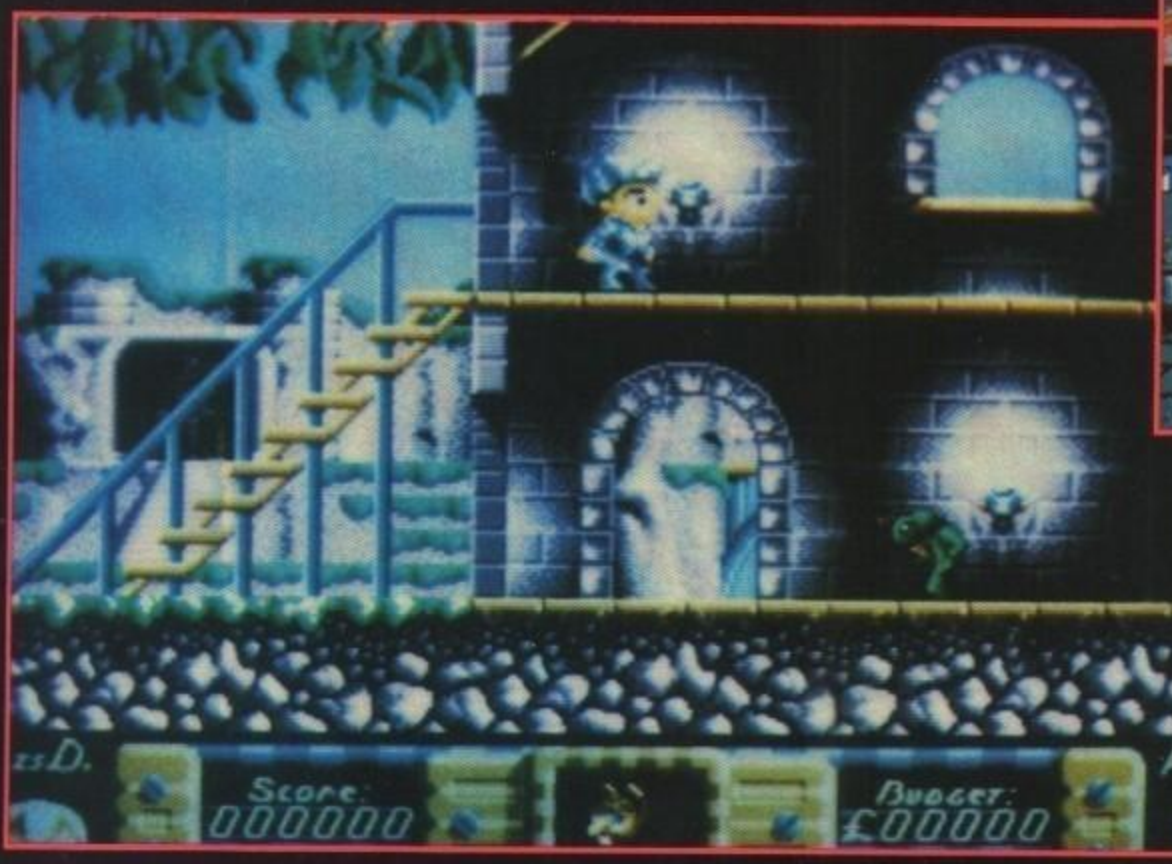
http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

System 3 per Amiga L. 49.000

PREMIER

Paoooolo! Daaaavide... Ci sonoTusker, The Last Ninja, Flimbo's Quest e International Karatè+!!! "Ma come, ma questa roba non è uscita un sacco di tempo fa?" "Sì, ma questa qui è Premier Collection, la compilation!" "Ah sì? Ah, beh, allora la recensiamo!" "Tanto la recensivate lo stesso...". Ovviamente stavamo scherzando, non capita molto spesso di recensire tanta bella roba tutta insieme. Direi dunque di cominciare con il primo titolo che ci propone la System 3, e cioè...



FLIMBO'S QUEST

Lo vedete quel bambinetto lì? Sì, proprio quello lì col cappellino e la magliettina e i bermuda. Bene, quel piccoletto altri non è che nientepocodipiù di Flimbo, l'eroe nazionale di Dewdropland (ma dico io, ma che diavolo di nome è mai questo! Non ho mai battuto nulla di più difficile. Per tanto tutte le volte che dovrò ridigitarlo userò l'opzione "copy" del word processor, che mai mi è sembrata così comoda! NdP). La notizia penso vi abbia sconcertati, o quantomeno abbia scaturito nelle vostre menti interrogativi del tipo "Oddio, chissà allora il più scarso di loro com'è ridotto!". Beh, errore! Perché Flimbo in realtà è un carattere un po' atipico e forse piace per questo. Deve avere un fascino irresistibile se anche quel gran pezzo di ragazza che è la regina Pearly si è innamorata di lui. Fatto sta che mentre la regina camminava abbracciata a quell'imbranato di Flimbo sotto i portici della Piazza Ducale, non si accorse che dalla sala giochi cittadina uscirono alcuni degli immancabili tamarri che, non avendo di meglio da fare, decisero di rapire Pearly e di consegnarla al loro boss, un certo mago Fransz Dandruff (altro nome orribile), che voleva farsi una cura ringiovanente a base di belle ragazze. No, cosa avete capito, ha bisogno delle ragazze unicamente per asportare loro la linfa vitale, mi raccomando. Così voi vi ritrovate a dover salvare la vostra ragazza, ma siete senza una lira (i tamarri di solito rubano anche il portafogli) (e perfino i biglietti del metrò, NdD) e con un'arma del cavolo che potrete potenziare tramite alcuni bonus. Il gioco è formato da alcuni livelli a piattaforme che dovrete superare raccogliendo le lettere che formano alcune parole magiche (le famose Magic Password...). Bello graficamente (con tanto di parallasse), discreto il sonoro, certamente giocabile.

GLOBALE 85%

IK+

Wotiaaaaaah! Stunk! Ahio! Ragazzi, questo sì che è un gran gioco. Mi ricordo le epiche partite con tutti i miei amici quando il meglio della tecnologia era rappresentato dal C64. Beh, all'epoca era International Karate, poi venne anche IK+ che permetteva, e permette tuttora, di vedere tre karateka rullarsi di kartoni e di calcioni sul monitor del vostro computer. Potrete giocare da soli contro due avversari pilotati dall'Amiga, oppure in due, l'uno contro gli altri. Le mosse disponibili sono varie, e la cosa che colpisce immediatamente è l'estrema fluidità con cui si muovono gli sprites (eh, sì, noi lo sappiamo come hanno fatto: hanno versato l'olio sul monitor NdBovaByte) e l'incredibile velocità con cui il tutto avviene: potrete persino selezionarla con i tasti funzione: dalla "Yawhn speed" alla "turbo", in cui gli omini più che muoversi schizzano. He he he! Adesso che il gioco ce l'ho in mano io, mi alleno bene e poi sfiderò Giancarlo e Davide ad un bel torneo (l'ultimo l'ha vinto Davide, ma ha barato NdP) (Non è vero, sei tu che sei una calzetta NdD) (Sbagli, la Calzetta al massimo è Giancarlo... Aaargh che battuta penosa! NdP). Lo sfondo grafico è carino, ma considerate le potenzialità dell'Amiga mi sembra TROPPO identico a

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

COLLECTION

quello del C64, mentre gli sprites sono disegnati indubbiamente meglio. I combattimenti sono inframezzati da talune sezioni bonus in cui dovrete respingere con il coperchio di una patummiera alcune palline che rimbalzano verso di voi, oppure allontanare con dei bei calcioni raso terra alcune bombe che appaiono sul pavimento. Progredendo nel gioco, cambierete via via cintura, fino a che una splendente cintura nera non si intonerà perfettamente col viola dei vostri lividi...

GAMES machine TOP SCORE

GLOBALE 97%

TUSKER

Avete presente quelle barzellette macabre in cui a Pierino capitano le cose più tristi -ad esempio: "Papà, perché la mamma è così pallida?" "Taci e scava!"-? Beh, l'introduzione di questo gioco, stando al manuale è più o meno simile. Fatto sta che vostro padre, invece di farsi i cavolacci suoi conducendo una vita sedentaria come un impiegato statale che si rispetti, un giorno ha avuto la bella idea di cercare un tesoro in Africa, scatenando le ire degli indigeni del posto e del capufficio. Così, ve lo siete visti tornare a casa inchiodato ad una zattera con la testa leggermente staccata dal collo, e poiché il capufficio lo aveva pure licenziato, non siete nemmeno riusciti a trovare il lavoro in banca che vostro padre tanto vi voleva lasciare "un giorno, figliuolo, tutto questo sarà tuo!". Così siete costretti, vostro malgrado, a seguire le orme paterne cercando il tanto ambito tesoro. Tusker è quindi un'avventura dinamica come quelle a cui la System 3 ci ha abituati, e differisce dalla serie Ninja per la prospettiva (niente isometria, finalmente) e per sistema di comando (giubilio di Paolo!). Dovrete superare numerose difficoltà ed utilizzare al posto giusto le armi o gli oggetti che troverete lungo il cammino che vi separa dal tesoro: i sofficini di capitan Findus.

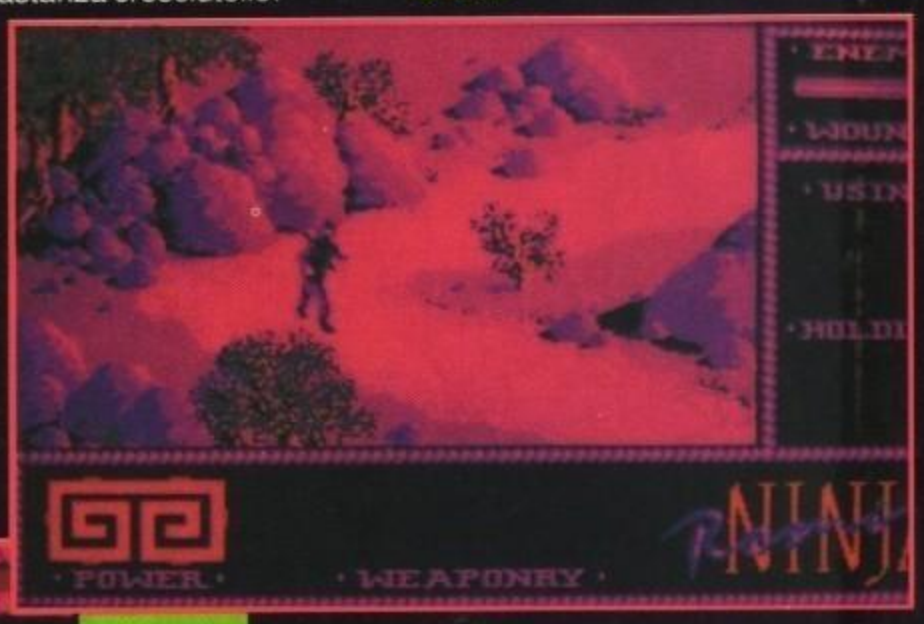
GLOBALE 89%

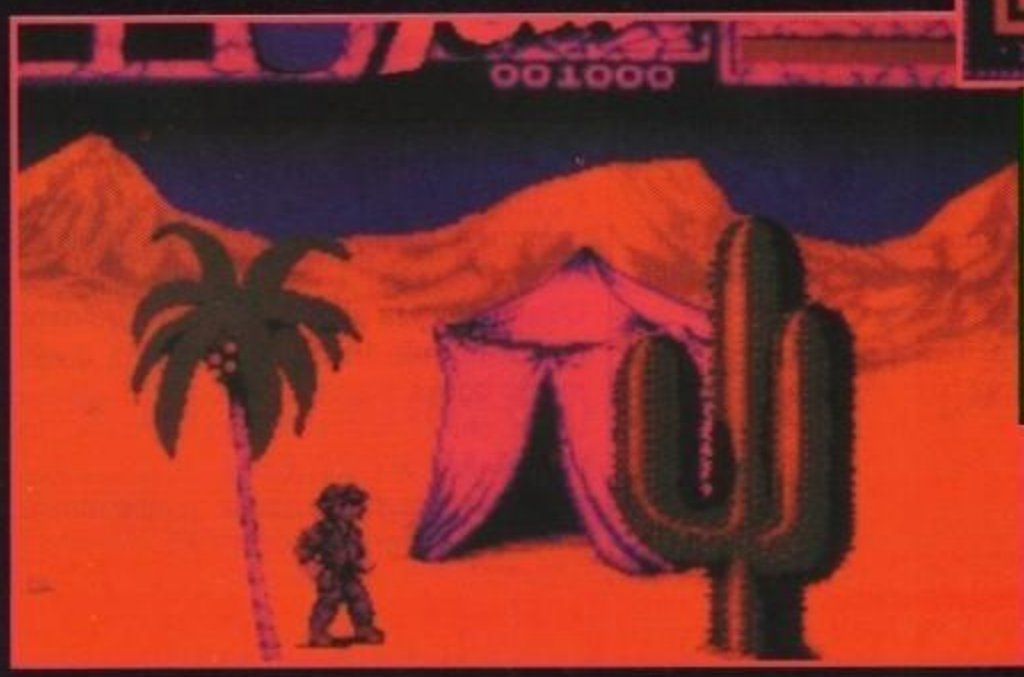
NINJA REMIX

Sasuke Sasuke, guerriero nobile difendi con furore l'amico debole nessuno ti può vincere perché tu sei cintura nera a karate.... Eh? Si va bene la smetto di guardare Junior TV, in fondo sono abbastanza cresciutello! Iuppy!! Mi esalto! Last Ninja era uno dei miei giochi preferiti sul mio amato Commodore (anche adesso!) e la versione Amiga riprende tutta la giocabilità della versione C64. Voi impersonate un possente Ninja che stanco di mangiare i Ciocorì ha deciso di salvare tutti i suoi "colleghi" di lavoro. L'impresa non si presenta molto facile, deve infatti vagare per i giardini pubblici facendo attenzione a schivare le siringhe, i drogati, e i tamarri che avevano rapito la ragazza di Flimbo. A ostacolarlo ci saranno anche le guardie pubbliche, i vigili (hey, Dave, non avrai mica il dentino avvelenato con quello là che ti voleva sequestrare lo skateboard? NdP) (noo! Ma vuoi scherzare? Lo sai che i vigili hanno sempre ragione. Sono io che stando seduto sulla panchina con lo skate sotto i piedi lo importunavo guardando il cielo azzurro! NdD). Dove eravamo rimasti? Ah, sì, dopo aver eliminato i rompiscatole di turno il Ninja più bello e affascinate dell'universo (dopo di me naturalmente, NdD) dovrà affrontare il cattivaccio totale e arrostirlo col lanciafiamme.

GAMES machine STAR PLAYER

GLOBALE 94%





GAMES machine STAR PLAYER

Amiga

Questa compilation è certamente molto valida: sfido chiunque a non desiderare tanti pezzi "storici" di una soft house giustamente rinomata come lo è la System 3. Tutti i giochi meritano una lodevole valutazione globale ed il fatto che sono tutti lì, disponibili in una sola scatola, non può che aumentare questo voto complessivo e motivare questa recensione "dettagliata" per ogni gioco. Se non avete questi programmi, l'unico consiglio che vi posso dare è "approfittatene adesso, per comprarli, o ve ne pentirete"

GLOBALE 93%

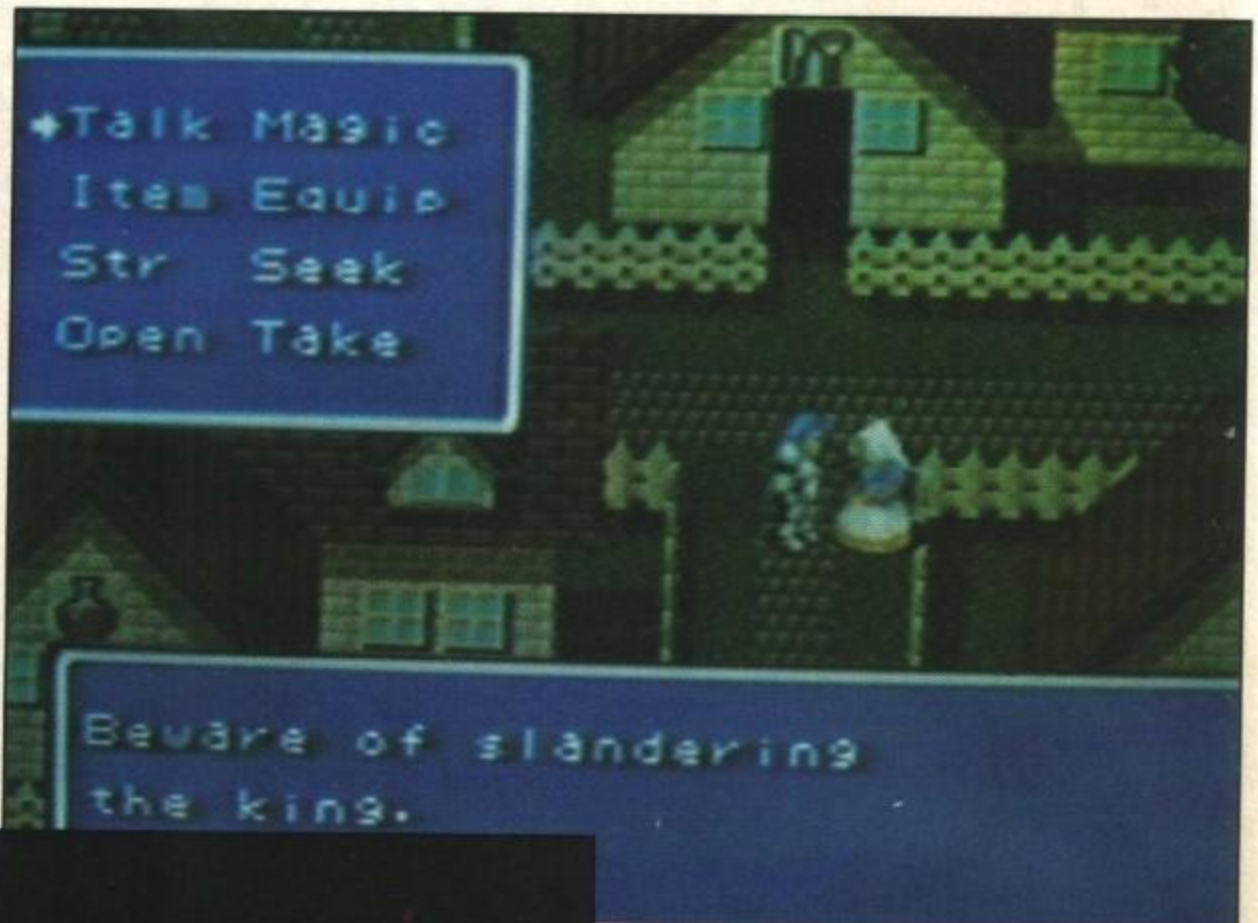
http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

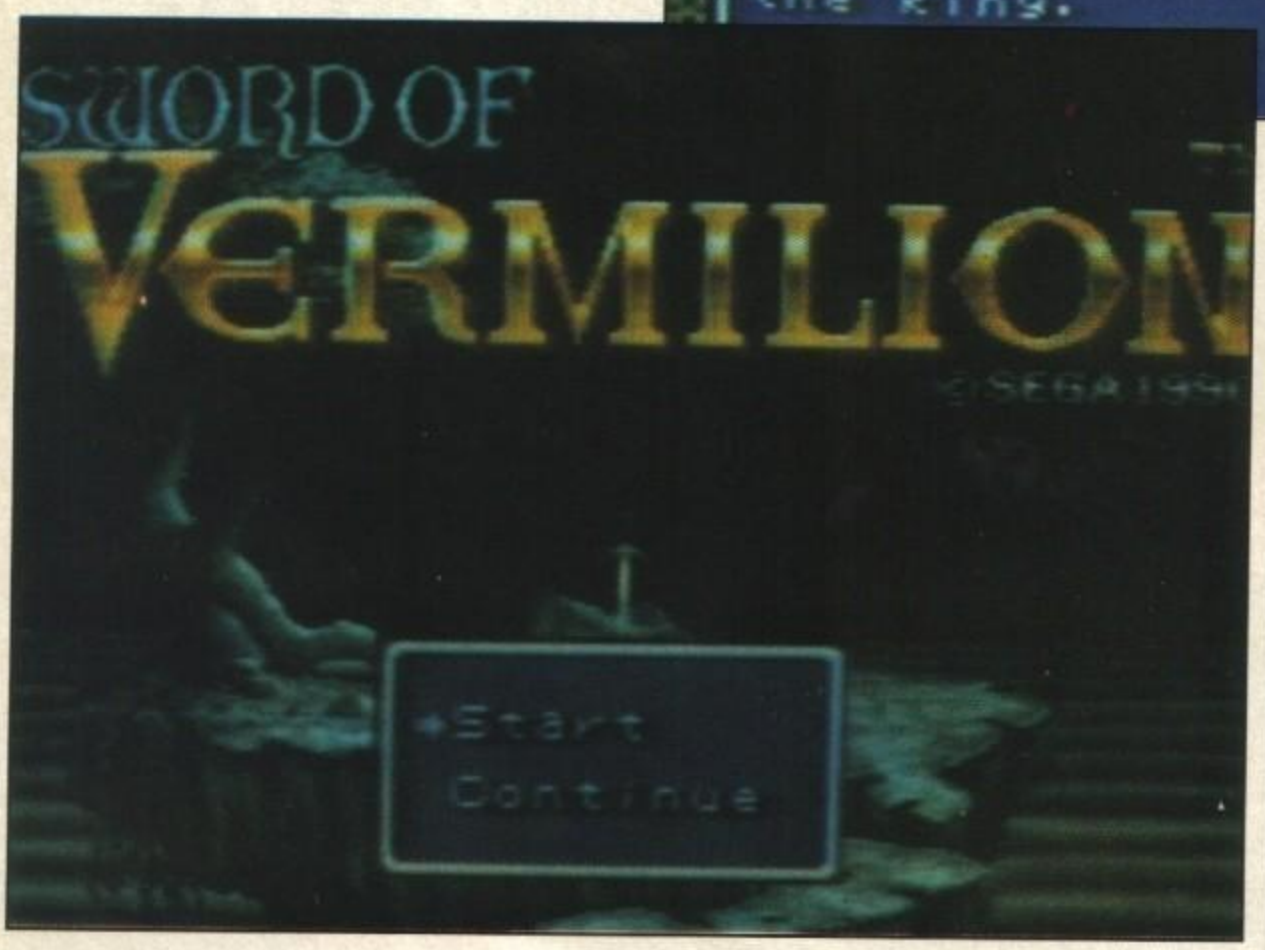
http://www.oldgamesitalia.net/

Sega per Mega Drive L. 95.000

SWORD OF

Da qualche tempo a oggi i giochi di ruolo (che un tempo erano pressoché inesistenti per queste macchine) sono sempre più frequenti su console: lo dimostrano le ultime anticipazioni di RPG per Megadrive e per PC Engine nonché per le altre consoles. Eccovi allora uno dei migliori RPG su console, a voi la soluzione!





Tra le ultime novità disponibili per Megadrive c'è SWORD OF VERMILION un gioco di ruolo che si avvicina al genere di Ultima più che a quello di Phantasy Star.
La trama del gioco è molto bella ma anche complessa per cui cercherò di riassumervela il meglio possibile.
Ci troviamo in un mondo dove la magia e l'arte del ferro giocano un ruolo importante nella lotta eterna tra il bene e il male.
Molte sono le provincie che, attraverso un ferreo regime diplomatico, mantengono la pace nel regno, quelle di maggiore importanza sono Excalabria e Cartahena.
Purtroppo tutto questo è destinato a finire dal momento che il ré di Cartahena viene posseduto da qualche forza oscura.
Costui non più coscente delle proprie azioni decide di sottomettere l'intero mondo di Vermilion cominciando dalla vicina città di Excalabria (che rappresenta la più forte e presumibile resistenza al piano di conquista di Tsarkon).
L'attacco è estremamente violento e l'intera cittadina cade impotente difronte alle forze del male.
Prima di morire il ré Erik di Excalabria riesce ad affidare suo figlio a un fedele servo che fuggie portandosi con sé il neonato in fasce e lasciandosi alle spalle la città in fiamme.
Ora sono passati diciotto anni e il piccolo neonato è oramai un forte e giovane guerriero completamente ignaro delle sue reali origini.

E' qui che finalmente entrate in gioco voi sotto le vesti di questo baldo giovane che innanzittutto aspetta un nome che dovrete assegnargli (immagino il vostro); la prima cosa che vi verrà chiesta è di correre a casa dove si trova vostro padre in fin di vita.
Prima di esalare l'ultimo respiro vi racconta tutta la vicenda (che vi ho già raccontato) aggiungendo che voi siete l'unico a poter porre fine al dilagarsi delle tenebre.
Per fare ciò dovrete recuperare gli otto anelli del bene che uniti ad altri otto (probabilmente maligni) possono determinare la fine di questa minaccia.
Durante il gioco incontrerete innumerevoli situazioni da risolvere nonché orde di mostri di ogni genere (molti dei quali presenti in Dungeons & Dragons).
Come in ogni gioco di ruolo che si rispetti avrete a disposizione ogni genere di equipaggiamento e armi, che potrete comprare (o trovare) nelle varie città o villaggi.
Quando avrete abbastanza soldi ed esperienza potrete usufruire anche di diversi magic-books difensivi o offensivi (l'ultimo di questi, che è il più caro, provoca un tremendo terremoto che disintegra tutto all'istante).
Assieme alla confezione è allegato un libretto di suggerimenti, l'HINT BOOK, che vi può aiutare nella risoluzione del gioco.

Gabriele Pasquali

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

VERMILION

MegaDrive

SWORD OF VERMILION è sicuramente uno dei migliori giochi di ruolo presenti sino ad ora per Megadrive, la realizzazione delle musiche e degli effetti sonori è impeccabile (uno tra i migliori sonori mai sentiti su questa console); la grafica è molto dettagliata e la giocabilità buona.
Durante il gioco sono presenti tre prospettive:
- Una sezione arcade per i combattimenti.
- Una visuale in 3D soggettiva quando vi spostate fuori dalle città o nei dungeons.
- Una prospettiva vista dall'alto quando siete nelle città.
Cos'altro dire di questa cartuccia? Beh! Compratela, compratela e compratela perché vi appassionerà sin dalla presentazione; potrebbe piacere anche ai non amanti del genere.

TECNICA:
GIOCABILITA':
INNOVAZIONE:

GLOBALE
85%

SEGA Megadrive NEO-GEO PC Engine

COMPUTER'S LAND
Via Trieste,6 - C. Magnago (VA)
Tel: 0331-204074

MICROMANIA
Via XXV Aprile,80 - Besozzo (VA)
Tel: 0332-970189

PROGRAMMI NOVITA'

MASTER SYSTEM
Indiana Jones
Mickey Mouse
Phisic World
Mission Impossible
T.K.O.
Gauntlet
Paperboy
Thunder Blade
Bustor D. Boxe
Golden Axe Warrior
Ghouls & Ghosts

GAME GEAR
Golby
Halley Wars
Wide Gear
Berlin Wall
Revenge of Dracon
Popilz
Skeek
Shinking Jo
Golf
Super Shinoby
Out Run
Mappy

GAME BOY
World Ice Hockey
Exting Soccer
Jungle Wars
Sound Boy
Mickey Mouse II
Double Fighter
Burger Time DX
Spartan X

PC ENGINE
Gadash
Splash Lake (CD)
Power Eleven Soccer
Pang (CD)
Ray-Thunder II (CD)
Sherlock Holmes
Tricky
Burai (CD)
Final Soldier
PC Kid II
FI Circus 91
Valis IV

MEGA DRIVE
Arcus Odyssey
Jewel Master
Alien Storm
Saint Dragon
Bimini Run
Flinky
Sonic
Fatest One
Marvel Land
Wrestlewar
Raiden
Street Smart
Bare Knuckle
Alysia
Mustang
Bonanza Bros
Zero Wing
Out Run

ATARI LYNX
Rygar
Slime World
Road Blaster
Xenophobe
Paperboy
Vindicator
Soccer
Hard Drivin'
Ms Pacman
Rampage
Zarlor
Gauntlet
Klax
Rolling Thunder

NEO GEO
Ghost Pilot
Sendoku Densho
King of the Monster
Aso II
Burning Fight
Raguy

SUPER FAMICOM
Type F - O
Super Mario World
Gradius III
Populous
Pilotiwing
Electrizer
Final Fight
SD Great Battle
Hole in One
Sim City
Drakken
Ultraman
Augusta
Big Run
Darius Twin
Y'III
Super Pro Baseball
Ultra Baseball
R-Type II
Jerry Boy
Ghouls & Ghosts III
U.N. Squadron

MEGADRIVE ORIGINALE DIRETTAMENTE DAL GIAPPONE
PIU' VELOCE, PIU' COMPATIBILE, PIU' DEFINITO

PC ENGINE GT - LYNX - SEGA MASTER SYSTEM
NINTENDO - GAMEBOY - SUPER FAMICOM

VENDITA PER CORRISPONDENZA IN TUTTA ITALIA

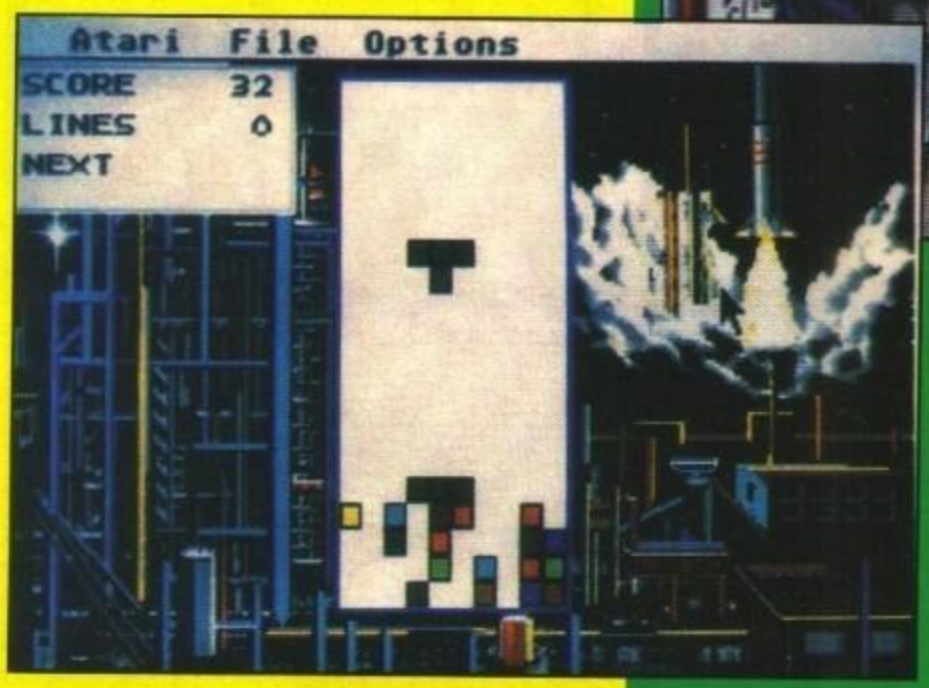
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

INFOGRAMES, PER ST L. 29.000

TETRIS



Noo! Basta! Ancora Tetris! Dopo averlo giocato ore ed ore in sala giochi e sull' Amiga anche sull' Atari ST! Beh, dal momento che sono sicuro che nessuno di voi lo conosce, sono lieto di presentarvi in PRIMA MONDIALE Tetris! Che fate lì impalati? Applaudite no!?

Anche se a prima vista può sembrarvi un gioco elementare, non è così facile come sembra. Sono giunto a questa conclusione una sera in sala giochi e dal momento che era la prima partita e volevo fare il gallaccio, ci ho fatto una misera figura!
Era da molto tempo che sentivate il bisogno di farlo, forse questa decisione scaturì con il fallimento dell'ultima ragazza, beh, fatto sta che vi siete decisi a recarvi da uno "strizzacervelli" per parlargli dei vostri problemi. Dopo un'interminabile ora di attesa lui in persona vi invita ad entrare nel suo ufficio e ad accomodarvi sull'usuale poltrona. Con fare amichevole vi chiede: "allora, giovanotto, cosa posso fare per voi?". E voi: "dottore, sono disperato, LUI è più bello, più piccolo, più compatto, pulisce più a fondo, e come se non bastasse è più economico! Basta, sono stufo, guardano tutte lui!". Accidenti, pensa il dottore, questo ragazzo crede di essere un detersivo! "Si calmi, non faccia così, a mio parere lei soffre della tipica allergia pubblicitaria. Ma non si preoccupi, ce l'ho io il rimedio per lei. Deve giocare per un mese a questo gioco, e vedrà che dopo sarà tutto passato". E fu così che usciste dall'ufficio dello strizzacervelli tutto soddisfatto e alquanto alleggerito (anche di portafoglio). Caricato il programma sul vostro amato computer iniziaste a giocare compiaciuti. "Accidenti forte 'sto Tetris!" Il gioco non era tra i più elaborati, ma riusciva ugualmente ad avvincervi. Al centro dello schermo c'era un'enorme rettangolo, in cui "cadevano" dei pezzi di diversa forma. Il vostro compito consisteva nel guidare quest'ultimi durante la loro caduta e ruotarli opportunamente per formare delle righe complete in orizzontale. Ma attenzione, se i pezzi sono mal posizionati e "riempiono" il rettangolo vi toccherà ricominciare da capo! Invece se sarete così abili da formare diverse file in orizzontale, reinizierete a giocare in un livello più complesso.
"Scusi dottore ha un minuto per me? Lei mi deve aiutare, sono disperato. Tutte lo vogliono, lo desiderano, lui è più fresco, ha anche un gusto lungo e fa palloni grandissimi. Come devo fare?" "Ma vadi (congiuntivo fantozziano) a fare un Tetris e mi lasci in pace!"
Dave

ST

Tutti conoscete Tetris: è uno di quei maledettissimi giochini che sembrano tanto facili finché non siete voi a giocarci. Allora sì che giungono i problemi! Graficamente questo Tetris è alquanto scialbo: Infatti presenta numerose schermate di sfondo, ma a mio giudizio non sono neanche quel gran che. Tuttavia, non sono certo le schermate a conferire a Tetris il suo fascino: l'importante è la sfida e qui ce n'è molta, soprattutto quando il campo inizia a restringersi e venite presi da quell'insana mania del "Oh mamma mia bella e adesso questo pezzo come cavololo ruoto e dove lo metto? AAAARGH!" E iniziate a combinare cavolate su cavolate "Ma nooooo! Io volevo metterlo lì e sto dannatissimo [CENSURA] d'un pezzo ha sbagliato" (notare bene: di solito è il computer a sbagliare...). Comunque, dicevo, Tetris è davvero divertente e se non l'avete vi piacerà.

TECNICA:
GIOCABILITA':
INNOVAZIONE:

GLOBALE
83%

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

Psygnosys per Amiga ST L. 49.000 - PC L. 69.000

LEMMINGS

Le simpatiche e industriose caviette approdano anche sul PC. Grazie, Psygnosys!

GAMES machine

STAR PLAYER

Ad "umanizzare" animali come paperi, cani e topi ci aveva già pensato Walt Disney, alle tartarughe ci hanno pensato i giapponesi con le Teenage Mutant Ninja Turtles, ma alle caviette non ci aveva ancora pensato nessuno! Problema risultato dalla Psygnosis con Lemmings: eccovi cento caviette tanto volenterose che, pur presentando il classico comportamento umano, non sono molto furbe e hanno bisogno di qualche anima buona che spieghi loro di volta in volta come fare per scappare da uno stage. Il vostro compito, dunque, è quello di guidarne il più possibile all'uscita ed entro il tempo limite. Se la percentuale di lemming salvati sarà sufficientemente elevata passerete al quadro successivo. Il solo fatto, comunque, che il numero di caviette presenti all'inizio di ogni schermata vari da dieci a cento non vuole assolutamente dire che dobbiate comandarle tutte ad una ad una. I lemming, infatti, si muovono già per conto proprio nella maniera più sciocca possibile: proseguono sempre nella stessa direzione finché non cadono (e si ammazzano) in qualche fosso o non incocciano in qualche ostacolo (nel qual caso fanno dietrofront). Voi, però, potete assegnare loro una particolare azione su otto disponibili. I lemming, infatti, possono arrampicarsi a piacere, tuffarsi nel vuoto e poi attutire l'atterraggio usando un ombrello a mo' di paracadute, scavare verso il basso, di lato o in diagonale, costruire ponti, bloccare la strada ai compagni o, addirittura, esplodere. Una delle tattiche più usate è quella di bloccare il grosso dei lemming con due "blocker" e mandare uno o due volontari a spianare la strada in tutti i modi possibili, vuoi costruendo ponti, vuoi scavando brecce varie. Uno dei difetti di questa tattica sta però nella necessità di dover fare esplodere i "blocker" dopo l'uso in quanto non esiste alcun sistema per rimetterli in cammino. Inoltre nel non infrequente caso in cui si rimanga bloccati si può utilizzare l'icona "nuke" per fare esplodere tutte le caviette con un effetto pirotecnicamente spettacolare senza il bisogno di attendere la fine del tempo. Molto altro da aggiungere non c'è salvo che un sistema di password vi permette di accedere a qualsiasi livello da voi visitato in precedenza (o da qualcuno altro per voi).

PC

Lemmings è uno dei rompicapo più accalappianti degli ultimi tempi. Il solo fatto di dover controllare fino a cento minuscoli sprite in un labirinto di rocce e piattaforme e condurli all'uscita sfruttando delle abilità particolari è qualcosa di veramente originale. Giocabilità e longevità sono garantiti da una buona gestione del mouse e da trenta stage diversi moltiplicati per quattro livelli di difficoltà, il primo facile per chiunque, l'ultimo spesso apparentemente impossibile. Lemmings si riconferma dunque un validissimo rompicapo accessibile a tutti anche in questa versione, sul cui livello tecnico fino a poco fa gravava sicuramente qualche dubbio. Per fortuna è stato convertito quasi perfettamente e, qua e là, anche migliorato: le schermate di introduzione, ad esempio, sono in alta risoluzione e nel gioco si fa un uso dei colori anche leggermente migliore. Il "quasi" di prima era però dovuto alla mancanza dell'opzione per due giocatori contemporanei che, anche se, a mio parere, era la parte più debole del gioco (siccome ostacolarsi a vicenda per tutto il tempo su percorsi già pieni di ostacoli non mi sembra molto divertente), ne era sempre parte integrante. Ottimo, comunque.

TECNICA: ☺
GIOCABILITA': 😐
INNOVAZIONE: ☺

GLOBALE
93%

Giorgio Baldaccini

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

Made in JAPAN

Incredibile a dirsi, ma questo mese il giapponesone volante ha deciso di sospendere i suoi ormai rituali capricci inviandoci un nuovo rapporto dal sol levante con sconvolgente puntualità, diamo un'occhiata a cos'ha di nuovo da raccontarci... Rimujin noriba wa doko desu ka... Max! Dov'è Max? Come sarebbe a dire che è al momento irreperibile? (Sarebbe a dire che è una settimana ininterrotta che lavoro e non ne posso più di passare i pomeriggi attaccati ad un monitor, ndMax). Fai meno lo spiritoso, sai benissimo che sei l'unico che capisce quel matto di Shintaro e quel suo terribile giapponese slang... Lo sapevo, me lo sentivo che alla fine andava a finire così... (non che mi dispiaccia più di tanto, dopotutto quel famoso esame di Diritto Privato di cui vi avevo già parlato da qualche parte è una vera mattonata...)

... Minasama yokoso. Questa volta comincerò dal... Super Famicon? Esatto, dal gioiello di casa Nintendo, ma non sarà per informarvi subito delle novità previste a breve scadenza quanto per comunicarvi un trucchetto per Final Fight che mi lasciato decisamente sbigottito (come quando ti sei accorto che la splendida fanciulla con i lunghi capelli di cui tanto mi avevi parlato era in realtà un peloso pasticciere di Perugia? NdMax). Attivate l'option mode tenendo premuto il bottone di sinistra e quindi pigiate start, a questo punto accedete al menu sonoro e scegliete 99, uscite e cominciate normalmente la partita, cosa c'è di strano? C'è di strano che avrete così inserito il modo a due giocatori in simultanea! Non riesco proprio a capire il motivo per cui una simile importantissima possibilità non sia accessibile in un modo un tantino più convenzionale (semplice: per rendere più entusiasmante il fascino della scoperta, un po' come certe magliettine che non si slacciano... Ooops, forse sto esagerando). Confidando sul fatto che qualche d'uno prima o poi risolva il mistero (se non ci pensi tu, inviato del piffero...) passiamo pure ai titoloni che ci riserberà quest'estate novantuno: tanto per cominciare vi annuncio quello che potrebbe presto diventare il più fantastico sparaefuggi di tutti i tempi: Super R-Type, tutti quanti ricorderete il polverone suscitato dalla sua prima uscita per PC Engine, il gioco riveduto e corretto dovrebbe ripresentarsi ora in una veste graficamente sconvolgente con miriadi di multiformi alieni da blastare senza pietà; pare che nel gioco sia

***Una scena appassionata tratta dalla nuova affascinante avventura per Cd-Rom chiamata Cobra II, pensate che ci sono più di 3000 schermate grafiche del genere, non so se mi spiego!**

***Ecco una prima immagine (non troppo a fuoco) di Super R-Type, purtroppo non può rendere bene l'idea, ma ci penserà il gioco a riscattarla ampiamente.**

***Un paio di foto di Bonanza Bros, sarà lui il gioco di quest'autunno?**

prevista addirittura un'opzione per l'autofire automatico al fine di non rovinare il pulsante del joystick per il suo utilizzo eccessivo (per non parlare poi del surriscaldamento al dito, ma tu è meglio che non ne parli...). Altro titolo decisamente atteso è Dungeon Master che dovrebbe fare finalmente la sua apparizione per Settembre, il gioco si presenta in tutto simile alle versioni già disponibili per i vari computer, l'unica differenza dovrebbe essere costituita da nuovi labirinti ancora più complicati. Sempre in tema di conversioni è invece già disponibile quella di Sim City, anche in questo caso non sembrano esserci sostanziali modifiche salvo l'inserimento di una figura, tale Doc Light con capelli verdi e occhialoni tipo fondo di bottiglia (Shintaro quando si era travestito da asparago), che vi darà dei consigli, ovviamente in giapponese (ovviamente da non seguire per nessuna ragione). Costui vi concederà la possibilità di costruire per la modica cifra di 100 dollari una scatola chiamata "sorpresa", potrebbe saltarne fuori: un municipio, uno zoo, un parco dei divertimenti, una stazione, una banca, un casinò... ma soprattutto un'edicola, che è la cosa più importante, altrimenti come fate a comprare TGM? Alcune notizie poco attendibili danno come pressoché sicura la presenza di Mario nel ruolo del mostro di Tokyo (alias Godzilla), e qui Shintaro si lascia scappare anche una pessima battuta su presunte obesità di noi italiani che non tarderò a rinfacciargli (il problema vero però non è il nostro povero nipponcino, quanto invece il mondo intero che è ormai pieno di pregiudizi nei nostri confronti, indipendentemente dal fatto che sia made in Japan, England, Germany, Norway, Usa... La cosa non mi va certo giù, ma comunque sia non ha molto a che fare con l'argomento... NdMax). Sim, Sim (Saladin), anche Sim Earth dovrebbe venire presto convertito sul Super

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

*Tutto in uno! Il nuovo televisore/monitor della Sharp prevede l'inserimento della cartuccia per Super Famicon in cima e l'aggancio con il joypad nella parte inferiore, così quando avrete finito di giocare a Final Fight potrete tornare a guardarvi il vostro programma preferito senza troppa fatica.

GAME GEAR ALBINO?
La nuova serie del portatile Sega messa recentemente in commercio qui in Giappone ha abboandonato il tradizionale colore grigio per adottare un bianco smagliante, il tutto corredato dall'antenna TV e adattatore, il prezzo complessivo è sulle 140 sterline. Non sembrano esserci altre modifiche, e anche in Italia sarà così, almeno nel colore.

*Arc Odyssey rappresenta l'ultimo nato fra gli RPG per Megadrive con una particolare attenzione alla componente arcade.

Famicon e confido che possa essere disponibile per Settembre; da un momento all'altro è invece da tempo annunciata la conversione di Drakkhen di cui presumo sappiate già tutto (sappiamo, sappiamo). Prima di passare al Megadrive un ultimo titolo chiamato Hyper Zone, per farla breve si tratta di un'altra corsa futuristica, sullo stile quindi di F-Zero, ma questa volta sarete alla guida di un velivolo lanciato a folle velocità per i cieli.
Passiamo alla Sega e cominciamo ad illustrare la non troppo abbondante carne al fuoco di questa estate (per la serie "i culetti al sole non sono mai abbastanza"...), il primo gioco è Marvel Land, che con l'ormai consueta grafica tondeggiante si presenta come il più classico degli arcade adventure, particolarmente atteso è anche Alien Storm che vi vedrà impegnati a fare piazza pulita d'orripilanti alieni, la protagonista questa volta è una donna scatenata armata di bazooka (evidentemente cerca te Shintaro) e sarà presente anche una sezione in 3-D all'interno di un supermarket (deve pur trovare il tempo per fare la spesa). Per gli amanti degli Rpg c'è invece Arcs Odyssey ad attenderli, il gioco può essere giocato in simultanea da due giocatori, l'azione è sviluppata in prospettiva isometrica diagonale e promette una giocabilità notevole, supportata anche in questo caso da un'ottima grafica. Come già anticipatovi in uno dei numeri scorsi è praticamente pronto anche Bonanza Brothers che tutti ci auguriamo essere altrettanto avvincente dell'originale da sala giochi, vedremo... Passando al Game Gear il gioco di maggior richiamo per quest'estate sarà sicuramente Shinobi, ma è anche previsto un gioco a sfondo politico chiamato Good Luck Gorby, non so esattamente in che cosa consista comunque mi aspetto un gagliardo Mikhael che cerca in qualche modo di sfamare la gente del suo popolo, questa è comunque una testimonianza di come il leader rosso abbia raggiunto un alto grado di popolarità un po' ovunque... tranne che nell'Unione Sovietica!
Siamo arrivati così al Pc Engine con due titoli su tutti: Cobra II e Populous. Il primo è un avventura grafica disponibile solo per Cd Rom, sinceramente nutro qualche riserva relativa alla giocabilità, ma comunque sia sembra graficamente impressionante con qualche cosa come tremila schermate, l'uscita è per Giugno e non vedo l'ora di constatare l'effettiva interattività, non vorrei si trattasse solo di una sorta di fumetto animato come il suo predecessore. Per quanto riguarda Populous non è prevista alcuna modifica (d'altronde sarebbe come aggiungere un fiore nei capelli alla Mona Lisa, non si può pensare di migliorare un capolavoro già perfetto... Bella questa similitudine!), l'unica cosa curiosa è la presenza aggiunta di una maggior memoria per consentire un impatto grafico decisamente convincente. Chiudo con due rompicapi in arrivo: Columns e Hatris, con questo è tutto ci si risente dopo le vacanze... Sayonara. (Una raccomandazione da Max per quest'estate balneare: state sempre molto attenti a Shintaro, o chiunque gli assomigli, living together...)

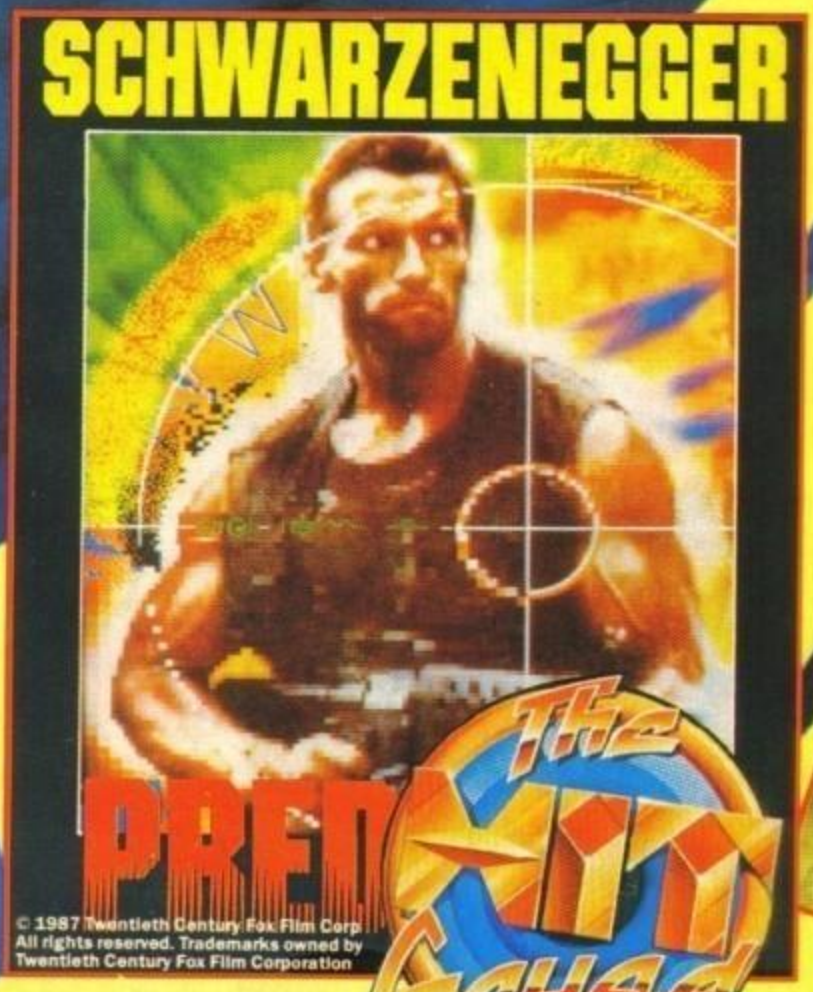
Tr. Max

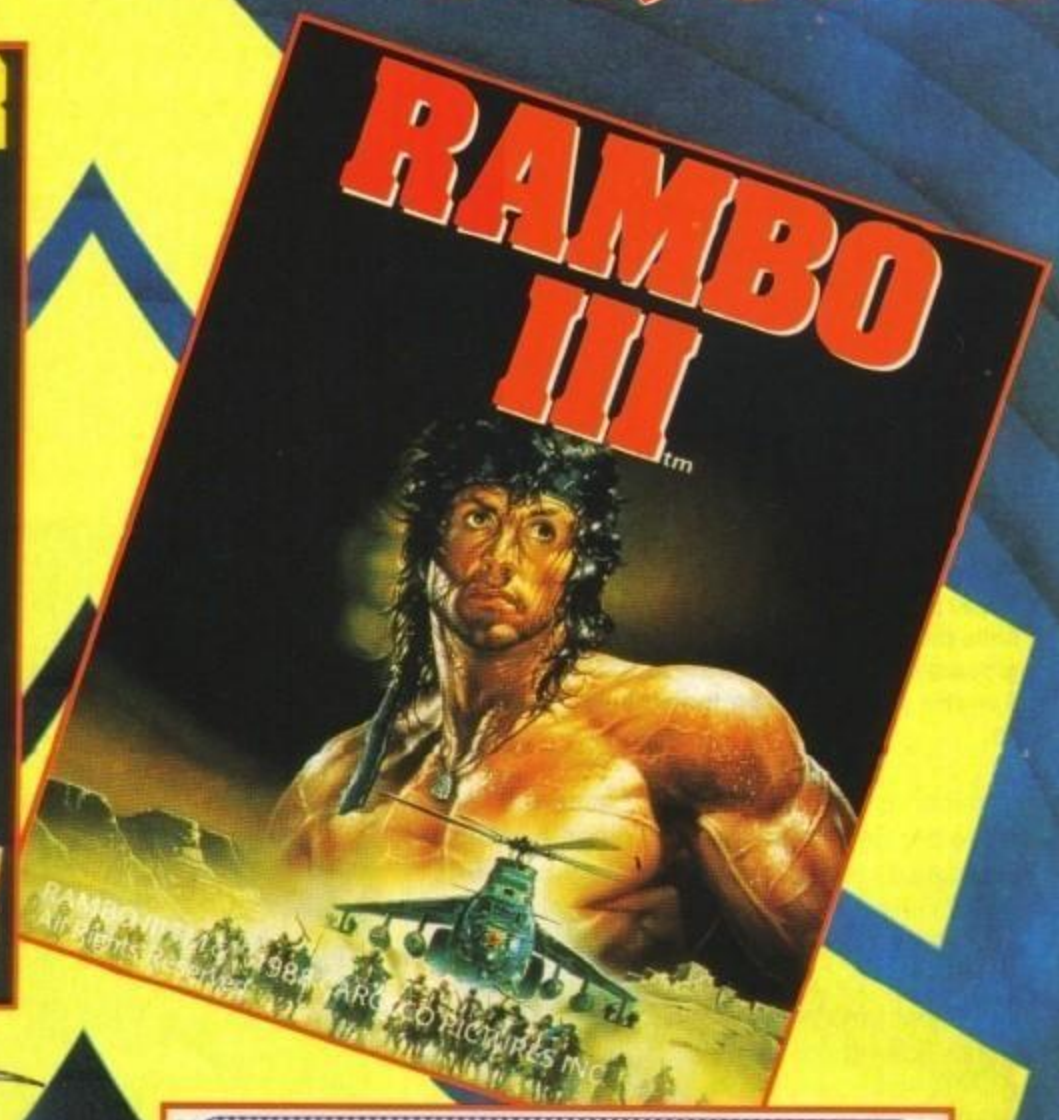
*L'adattatore dei giochi del Master System per il Megadrive non è certo una novità, il convertitore per Game Gear invece sì!

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

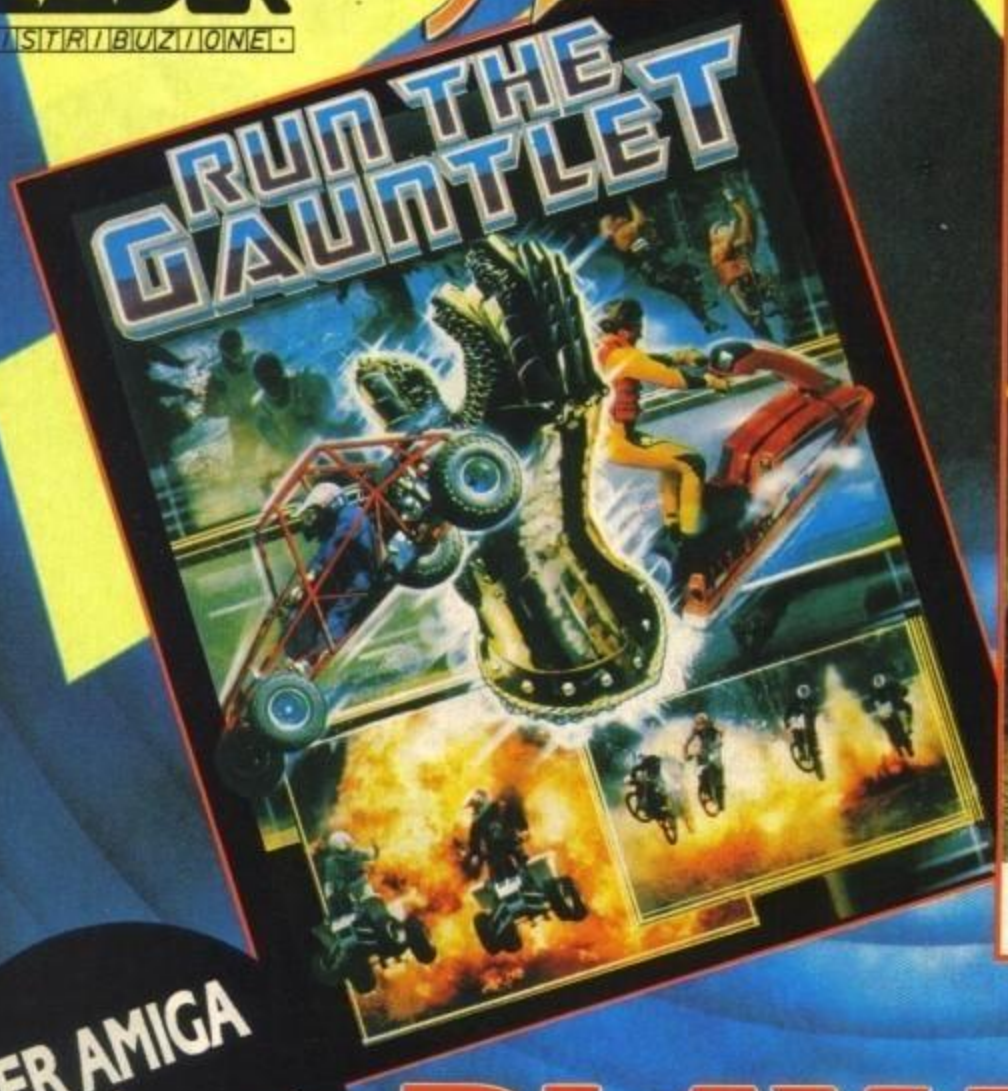
TAKE ON THE SQUAD

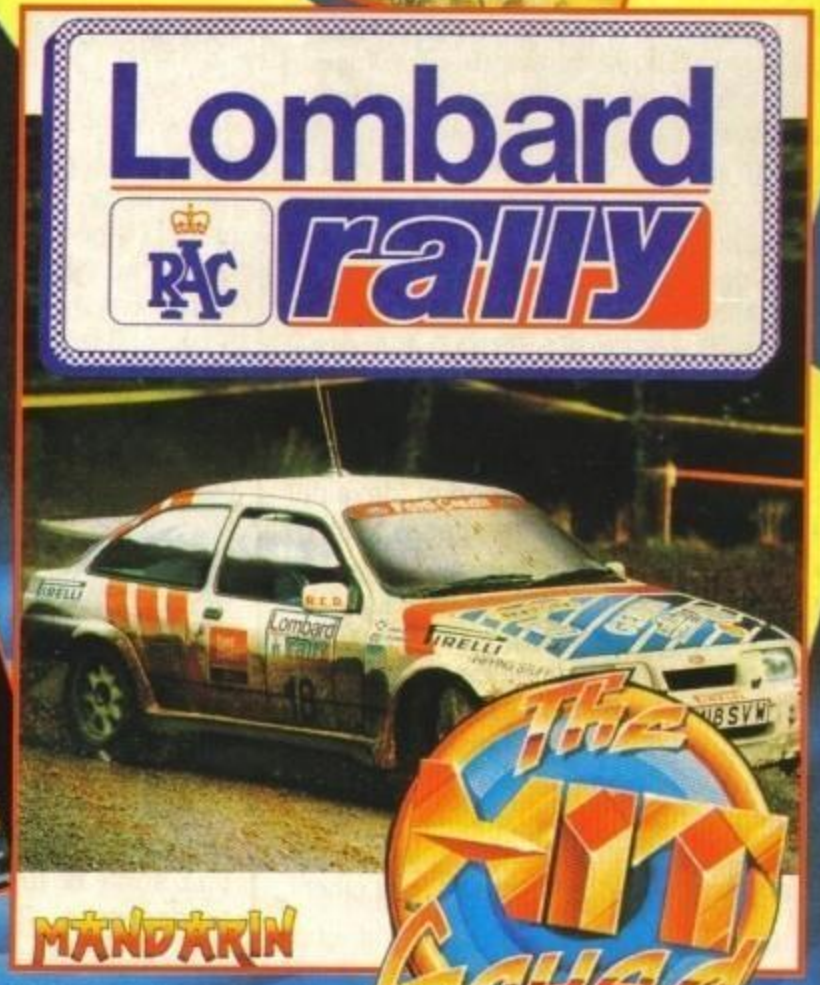




The Hit Squad

LEADER
DISTRIBUZIONE





The Hit Squad

PER AMIGA A LIT. 19.500!

PLAY THE HITS

HIT NAMES • HIT GAMES • HIT SQUAD

THE HIT SQUAD · P.O. BOX 350 · MANCHESTER

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

TGM MAIL

PREFAZIONE ALLA PREFAZIONE

Prima di introdurre la posta di Ricki, gli rubo un po' di spazio per trascrivere letteralmente un comunicato della LEADER.

Nell'ambito delle iniziative tese a contrastare il fenomeno della pirateria, la Leader Distribuzione S.r.l., con sede in Casciago (VA), via G. Mazzini, 15 INFORMA

Che tra lunedì 27 e martedì 28 maggio, sono stati effettuati due sequestri presso altrettanti rivenditori della città di Rimini. Su ricorso della Leader Distribuzione di Casciago, il Presidente del Tribunale della città... - Ritenuta giustificata la richiesta e altresì la necessità di provvedere con urgenza, senza sentire la controparte... ha autorizzato la ricorrente Leader Distribuzione a provvedere al sequestro giudiziario di tutti i programmi per computer (nella fattispecie videogiochi) presumibilmente contraffatti reperibili in tali negozi.

E' stato trovato materiale contraffatto in grande quantità, 7-8 mila dischetti in totale, che ora sono stati posti sotto sequestro a disposizione della magistratura.

Il passo successivo sarà la citazione in giudizio dei titolari per l'instaurazione di due contenziosi civili per la convalida dei sequestri. Nel corso degli stessi verrà quantificata la richiesta di risarcimento del danno avanzata dalla Leader Distribuzione.

Casciago, 11 giugno 1991

La Leader fa presente inoltre che il 17 maggio scorso è stata approvata a livello Comunitario una direttiva che accorda i programmi per computer la medesima protezione giuridica delle opere letterarie. E' in sintesi questo il risultato raggiunto dopo un lungo e costante processo di discussione legislativa all'interno della CEE sulla problematica del software.

E adesso, POSTA!

PREFAZIONE

Quando ho accettato d'occuparmi della posta sapevo che si sarebbe trattato di una gestione "ad interim" in attesa che facesse il suo ritorno il titolare della rubrica, in questi quattro mesi ho comunque sempre cercato di fare del mio meglio e devo quindi ringraziare di cuore tutti coloro che hanno apprezzato questo impegno gratificandomi con complimenti e sincere parole d'approvazione per il mio operato... Secondo gli accordi questa sarebbe dovuta essere la mia ultima posta, uso il condizionale perché al momento che vi scrivo per come stanno le cose non sono in grado di dirvi ancora nulla di definitivo riguardo al mio futuro; il motivo di tale condizione sospensiva è da imputarsi ad alcuni "trasferimenti illustri" di cui avrete sicuramente già avuto modo d'accorgervene (e dei quali non voglio assolutamente entrare nel merito, anche perché rispetto le scelte di quelli che sono sempre dei cari amici...) che non sembrano essere del tutto terminati, ad ogni modo non temete, avremo sicuramente modo di riparlarne a Settembre, l'estate porta consiglio... Nel frattempo sono tornate ad imperversare delle feroci polemiche su cui riflettere durante la penichella pomeridiana sotto l'ombrellone... Mi raccomando però di continuare a scrivere, magari fra una partita a pallone sulla spiaggia e una granita con una bella ragazza...

NEW LOOK

"Non cara TGM (nel senso che non costi troppo, sono un antico lettore che ti segue fin dai tuoi albori e che di conseguenza ti ha visto crescere, cambiare, rinnovarti, sempre migliorando... Acquistato lo scorso numero ho potuto costatare come sia leggermente cambiata l'impaginazione e soprattutto come sia apparentemente scomparso il profeta: BDB! (Non ci avrete mica fatto dei prosciutti?) Ad ogni modo credo che la nuova veste sia nel complesso abbastanza soddisfacente per quanto riguarda alcune pagine (vedi Killing Cloud, Supercars II...), mentre in altri casi non posso nascondervi d'essere rimasto decisamente contrariato (non vi faccio nemmeno degli esempi, gli saprete sicuramente anche voi). A questo punto non voglio aggiungere ancora molto, evitate di ripetere certi errori e dovrebbe andare tutto a posto, continuate così che siete forti!"

Matteo Gatti

Cambiare significa abbandonare un qualche cosa cui bene o male eravamo abituati per affrontare qualche cosa di nuovo, un qualunque cambiamento è destinato a provocare reazioni contrastanti, l'importante è che alla fine il risultato finale sia migliore di quello iniziale (evoluzione!). Ad ogni modo lo scorso numero i suoi evidenti limiti (vedi i Tips che hanno profondamente disgustato Max, la recensione di Eye of The Beholder senza foto o quella di Monkey in versione "confetto") deve essere inteso come un numero di passaggio in attesa della nuova impaginazione con i nuovi punteggi globali che è stata introdotta da questo mese, speriamo che vi piaccia, noi crediamo che sia un bel passo in avanti, ma come sempre vogliamo sapere i vostri pareri...

VOTAZIONI SATANICHE?

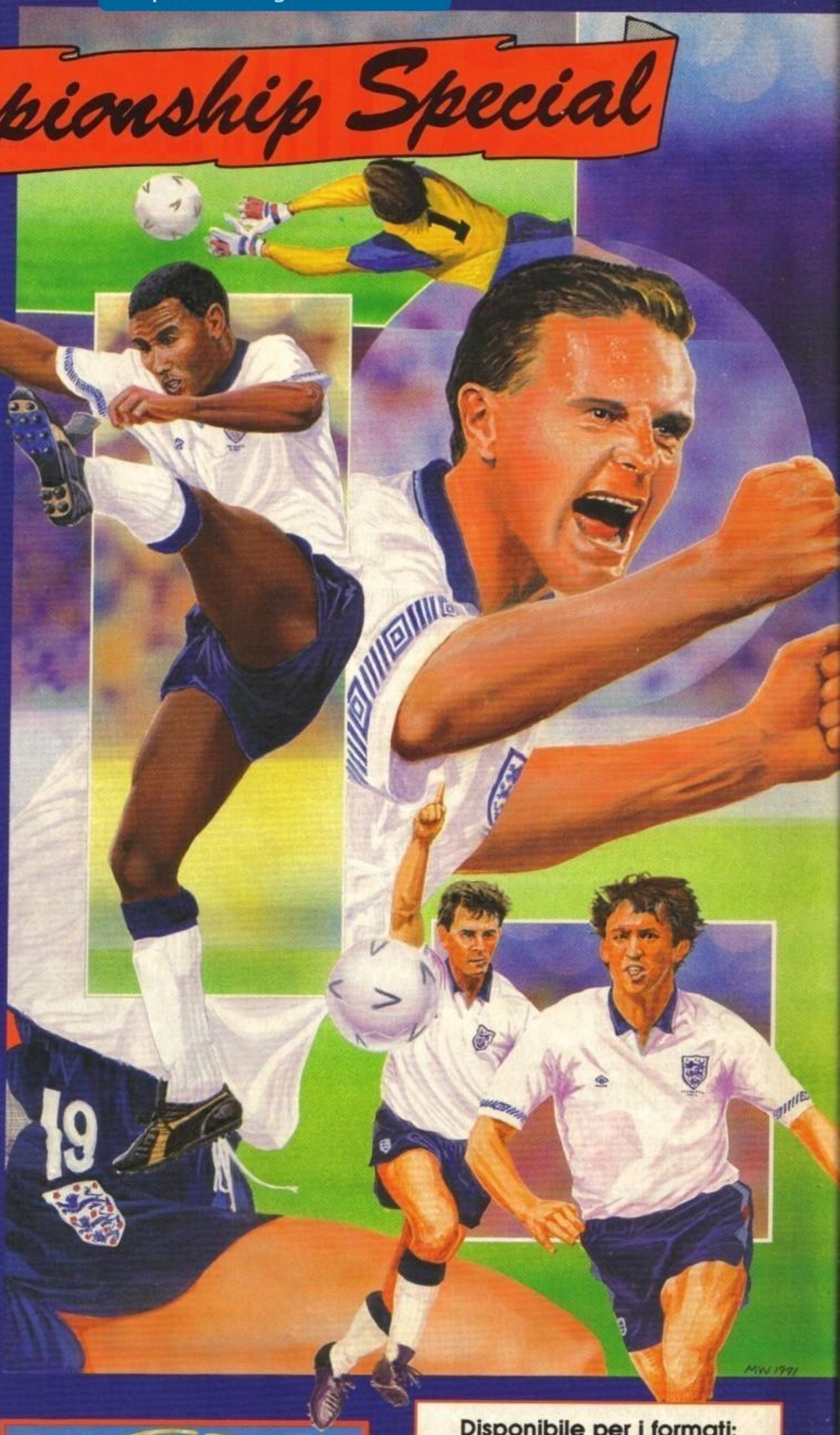
"Finora ho avuto un atteggiamento scherzoso, ma adesso basta: io esigo che la lettera sia pubblicata. Dovete affrontare l'argomento invece di scegliere sempre quelle letterine scherzose, una volta tanto prenditi lo spazio per parlare di un argomento che sicuramente interessa a tutti. Voi non scrivete per voi stessi, ma per rendere un servizio ai lettori che pagano. Non ditemi che se non mi va bene posso anche non comperare TGM: lo comprerò sempre perché è bello (assicuro la più assoluta non interferenza su queste parole, ndR), ma contesto che voi stiate rendendo un servizio ai lettori. Voi date i voti che vi pare, e basta, ve lo dimostro inconfutabilmente: Wings 98%, grafica lenta e scattosa che secondo il recensore influisce solo de 2% su un voto. Con una grafica più fluida il gioco prendeva 99% o 100%? E i difetti? Non c'è obiettivo né scopo, tranne quello, veramente astratto, d'arrivare a fine guerra. Non si influenza il gioco, ma lo si subisce: la guerra va avanti indipendentemente da quello che fa il player che deve solo "macinare" missioni su missioni con vite infinite, senza mai interagire con gli elementi, che mi sembra il minimo per prendere 98%. Lo sai che ho ragione! Devi pubblicare la lettera non per farmi un piacere, ma perché è un mio diritto (che non si sa comunque dove sta scritto, ndR). Se questa non la pubbliche te la rispedisco ogni mese, poi comincio con tortura telefonica (Stefano! Una segreteria telefonica! NdR). Non puoi negare la mia ragione: discutiamone. Scusate se vi offendo, ma voi fate un lavoro, non un gioco e dovete assumervi le vostre responsabilità... Basta coi 95-99%! Li date solo per abitudine, 100% non lo darete mai (spero), quindi 99% è il massimo, il "fondoscala" (lo avevamo capito tutti): Menace o Maniac Mansion sarebbero totalmente perfetti... De gustibus? Sì, ma c'è un limite: se mi piace Menace devo dire "mi piace Menace, ma ha questi difetti: blabla", mentre voi dite "mi piace quindi deve piacere a tutti" (99% è troppo sinonimo di divina perfezione, non lascia spazio all'opinione degli altri e dato che un gioco non può piacere a tutti, non va dato mai!) (questa è sicuramente l'argomentazione più valida che adduci, ndR). Voi vi fate accecare dalla soggettività. Via chi dà 99% a Wings, Menace o Strider: individui tali non hanno il diritto di gestire una rivista come TGM (gli "individui" cui ti riferisci sono nell'ordine: Giorgio Baratto, Bonaventura di Bello e Marco Auletta, ti farà forse piacere (e saresti

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

Championship Special

ENGLAND



GRANDSLAM

Disponibile per i formati:

C64/AMIGA/IBM PC

LEADER
DISTRIBUZIONE

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

l'unico) che se ne sono andati, ma non sicuramente per dei voti ad un gioco... Ti lascio comunque finire e poi passiamo alla risposta, ndR). Se voi che siete pagati per avere il "potere" (cosa proponi, una legge antitrust anche nel settore informatico! NdR) date 99% a Menace io ho il diritto di farmi spiegare il perché e, se non ricevo una spiegazione convincente ho il diritto di chiedere che quel recensore se ne vada perché non competente (!?! NdR)... Ma che cavolo di redazione siete? Così in basso siamo, d'affidare una rivista così importante a dei ragazzi(ni) esaltati che danno 99% quando e come gli pare!"
Marco Spadini (lo sapevo che era lui, anche senza leggere il nome, ndR)

Ok, adesso che abbiamo sufficientemente subito l'inquisizione dell'intramontabile Marco vediamo di rimboccarci le maniche per cercare di dare una risposta quanto più convincente possibile. Cominciamo con una celebre citazione da Max "un giudizio di qualsivoglia genere non può che essere un parere strettamente personale e come tale trascendere dal logico contesto dell'obiettività, scetticamente parlando nell'impossibilità d'esistere, per ricadere nell'ambito della soggettività indefinitamente opinabile...", con questo non voglio comunque nascondermi dietro il luogo comune che ognuno è liberissimo di pensarla come gli pare, troppo facile, anche perché condivido sul fatto che (sarebbe assurdo negarlo) noi sortiamo una ben maggiore influenza sui possibili acquirenti di quella d'ognuno di voi, con tutte le responsabilità che ne conseguono. Permettimi comunque di giudicare assolutamente spropositato e fuori luogo (direi da esaltato) lo sfogo nei confronti dei presunti "incompetenti" (oltretutto come ti ho già detto più che illustri), se proprio vuoi delle risposte spiccie a quelli che sembri ritenere dei peccati mortali degni di violente punizioni corporali ti dico che Menace non devi vederlo adesso così come ti apparirebbe sul monitor (con tutte le sue limitazioni), ma immaginarlo tre anni fa, per Strider chiedi a qualunque possessore del Megadrive mentre su Wings continuo tutt'ora a leggere commenti più che favorevoli per la storia del fallimento della Cinemaware, il discorso che voglio fare è comunque un altro. Tu accusi noi recensori d'infantilismo dicendo che ci facciamo esaltare troppo da alcuni giochi, questo può essere anche vero, ma non ti sembra ridicolo una simile "votofobia esasperata" del tutto immotivata per un giudizio globale che rimane comunque qualche cosa di INDICATIVO e suscettibile alle singole preferenze di ogni recensore. Personalmente ti tengo il voto percentuale come un accessorio marginale al commento che cerca di riassumere il valore complessivo del prodotto, con questo sarebbe da pazzi (oltre che impossibile per i continui progressi tecnici) attribuire a quelle due cifre un valore maggiore di quello che in realtà merita lanciandosi in continui paragoni con altre votazioni di altri giochi magari preferiti come sembri fare tu (ma non sei il solo). Il globale non serve per dire chè A è più bello di B in maniera assoluta (proprio perché incompatibile con la definizione stessa di "giudizio personale") Tu mi dici che non è giusto dare 99% ad un gioco perché sicuramente non piacerà a tutti, bene, allora il massimo sarà 98%, ma allora in questo caso a cosa diamo 98%? E così via, insomma, indipendentemente da quella che è la scala di riferimento non credo sia così importante il voto in senso cardinale come entità astratta in cui riassumere tutte le componenti di un gioco, possibile che in tanti anni non hai ancora capito come sostanzialmente le categorie siano solo tre: i giochi da evitare (per i quali difficilmente scendiamo sotto il 50%, salvo casi particolari, ma la cosa non cambia perché ai fini pratici un 32% o un 51% o uno stesso 60% rappresenta comunque una bocciatura), i giochi di medio valore e quelli che indubbiamente meritano d'essere presi in considerazione (sopra l'85%) secondo parametri (per l'effettiva determinazione del voto) che sarebbe troppo difficoltoso stabilire con esatta precisione e che quindi lasciamo alla discrezionalità del momento; alla fin fine quello che voglio dire è solo questo: quando uscì Menace, quello era secondo noi un gioco da comprare, non venirmi a dire che se uno detesta gli shoot-em-up lo avrebbe acquistato per il 99% e lo avrebbe invece ignorato se avesse preso solo 96%, mi sembra un discorso improponibile, così come mi sembra veramente sterile e fine a se stesso un simile sfogo...

VOTAZIONI DISCREPANTI?

"Fortissima redazione di TGM,
sono un vostro puntuale acquirente e devo dire che fin dalla prima volta che ho letto la vostra rivista ne sono rimasto entusiasta. Il vostro modo di "guidare" il giornale è a dir poco fantastico! E' imminente l'acquisto di un Amiga 500 e così è già da un po' di tempo che mi sto interessato ai miei prossimi futuri acquisti. Vi scrivo proprio per questo, dicendovi che ho messo gli occhi sul gioco Wrath of the Demon che da quanto ho visto sulle vostre pagine dev'essere proprio bello, non a caso si è beccato il bollino Star Player e un voto altrettanto valido su di un'altra rivista (che mi ero fatto prestare). Mi è in seguito capitato fra le mani un terzo giornale che ho sfogliato con un certo interesse fino a quando la mia attenzione è caduta su di una recensione di poche righe senza nemmeno una fotografia con un globale di 55%, era quella di Wrath of the Demon! Non ho più capito nulla, eppure il nome era lo stesso e anche la casa era la medesima, da dove saltava fuori quel 55%, al fatto che "non basta la bella grafica ad un gioco per essere bello"? A quel punto mi sono comunque chiesto come fosse possibile che avesse meritato così poco e soprattutto chi avesse ragione..."
Paolo Schraulek

Ti ringrazio per Ricki "The Mail Man" che mi è decisamente piaciuto, ad ogni modo ricollegandomi al discorso di prima a questo punto mi sembrerebbe paradossale affermare che qualche d'uno ha ragione ed altri torto. Prendendo spunto dalle affinità con quanto già detto sopra bisogna riconoscere che qui ci troviamo di fronte ad un discorso decisamente diverso: non si tratta più di pochi punti percentuali, ma di votazioni fra loro assolutamente contrastanti tali da suscitare legittimamente più di un dubbio nel lettore. In questo caso particolare non posso far altro che ribadire il nostro apprezzamento per l'ultima fatica della Readysoft, è vero che la grafica non è tutto, ma una simile grafica per uno schema di gioco che anche se ormai decisamente sfruttato non è ancora (e non lo sarà mai) del tutto sorpassato non credo possa comunque meritarsi un simile trattamento. Detto questo non sono certo nelle condizioni per rispondere dei giudizi altrui (sarebbe assurdo e ingiusto), così come se uno crede che E-Swat per Amiga meriti 88% e libero di scriverlo (non per spezzare una lancia in favore della concorrenza, ma lì si trattava di una sventurata decisione del recensore inglese). La stessa cosa è comunque successa più di recente per Monkey Island e credo che continuerà a succedere, personalmente condivido con chi come Simone o il lettore Enrico Spiga (che scredita ogni avventura Lucasfilm) la ritiene nel complesso abbastanza facile (per quanto mai banale!), ciò non toglie che se anche per assurdo il gioco si risolvesse da solo secondo noi sarebbe ugualmente un'esperienza piacevolmente indimenticabile cui prendere parte, e le innumerevoli lettere con la soluzione non hanno fatto altro che testimoniare in maniera inconfutabile questo nostro giudizio con una serie di lodi spassionate senza riserva alcuna. In definitiva non so proprio cosa rispondere al tuo quesito, non posso far altro che invitarvi d'ora in poi ad inviarmi i vostri globali dei giochi più importanti (vedi angolo dei Top Games sottostante) per verificare le vostre preferenze, ma mettere tutti d'accordo sarà comunque impossibile...

CONSOLE...

Ne riparleremo a tempo debito (non temete), stiamo valutando attentamente i questionari...

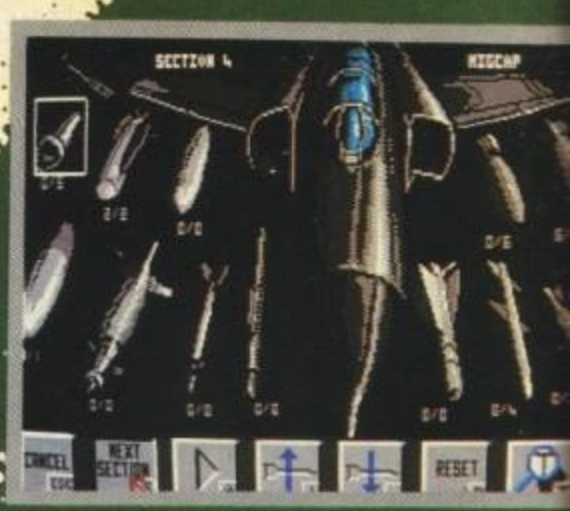
DISATARATI?

"Cari redattori,
ho venticinque anni e sono un affezionato lettore di TGM, ma di questo passo dubito che lo rimarrò per molto poiché possiedo un Atari 1040 STE.
Con il numero di Giugno abbiamo proprio toccato il fondo; infatti di recensioni per questa macchina, che sono di solito abbastanza rare, questa volta non ce n'è neppure una! Perché allora nel sommario ne elencate tre che esistono solo per Amiga? Vi sembra una recensione un rigo che dice che è prevista la versione Atari? A me sa un po' di presa in giro.
Ma in Italia esistono solo possessori di Amiga?
Gli utenti di ST sono forse meno numerosi di quelli per PC Engine, Neo Geo, Megadrive, Super Famicon, Nes?
Io non credo proprio, anzi, con i consistenti miglioramenti apportati all'STE, sia grafici che sonori (l'audio è adesso perfino superiore a quello dell'Amiga), molte persone sceglieranno l'Atari anche per giocare. Giustificando la scarsità di recensioni per questa macchina , asserite che c'è penuria di importazione (a parte che il mio negoziante ha sempre tutte le versioni per ST), in ogni caso sarebbe accettabile anche un globale con commento ridotto sui numeri successivi a quello dove il gioco è stato recensito per altro computer.
Vi prego di pubblicare questa civile protesta, in quanto è l'ora che noi Ataristi ingiustamente ghettizzati, facciamo sentire la nostra voce prendendo posizione in merito alle scarse recensioni di software videoludico... Grazie a tutto lo staff di TGM per l'attenzione".
Alberto Tempestini

Ecco un'altra di quelle lettere a cui rispondo più che volentieri; la tua è stata una civile accusa (sotto certi aspetti motivata) e io cercherò di illustrarti un altro punto di vista, il nostro... Innanzitutto tu dici che all'St è dedicato solo un rigo che annuncia la disponibilità della versione mentre tutto il resto è

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/



FLIGHT OF THE INTRUDER™

LEADER DISTRIBUZIONE

CARATTERISTICHE

- Scegli fra due dei migliori aerei che abbiano mai volato. L'F-4 Phantom é veloce, potente ed é provvisto delle più avanzate apparecchiature. E' così versatile che può eseguire qualsiasi tipo di missione.
  Insieme all'A-6 Intruder ha superato l'esame del tempo ed é ancora in servizio.
- Fino a 8 aerei amici e 4 nemici simultaneamente sullo schermo.
- 2 diversi aerei accuratamente simulati.
- 3 diversi ruoli: MIGCAP, IRON HAND o STRIKE.
- Missioni realistiche a confronto con l'intelligenza artificiale del nemico.
- Prospettiva completa dall'interno della cabina.
- Un gran numero di obiettivi mobili, inclusi autocarri, treni ed imbarcazioni.
- Terreno d'azione riprodotto sulla scorta di mappe di operazioni contemporanee, fra le quali Hanoi, Haiphong e Than Hoa.
- Opzione istantanea "Quickstart".

MIRROR Soft

Spectrum HoloByte™

MIRRORSOFT LIMITED IRWIN HOUSE 118 SOUTHWARK STREET LONDON SE1 0SW TELEPHONE 01 928 1454 FAX 01 583 3494

BY THE AUTHORS OF FALCON

© 1990 Mirrorsoft Limited

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

per l'Amiga, sinceramente (a prescindere dal fatto che la recensione sia in tal modo intitolata) non credo assolutamente che il cappello introduttivo o la stessa recensione sia "only for Commodore", ma il discorso rimane sempre strettamente circoscritto all'ambito del commento. Anche in questo caso però non tutto il discorso è specifico della versione Amiga (Chuck Rock sarà prevedibilmente spassosissimo su entrambi i computer), se poi fai un'indagine statistica su tutte le riviste non potrai far altro che constatare come GENERALMENTE il voto ST non ha un'oscillazione superiore al 2% rispetto a quello dell'Amiga, ed è di solito imputato ad una minor resa sonora, la presenza di meno colori sullo schermo, l'impossibilità di utilizzo del blitter, minori dimensioni del quadrante attivo (cosa che poi viene spesso "riciclata" sull'Amiga), così come a volte invece il gioco può essere più veloce... Ma SOSTANZIALMENTE le due versioni sono pressoché identiche (oltretutto tu stesso parli di migliorie grafiche e sonore che dovrebbero aver ulteriormente avvicinato le prestazioni); il problema quindi (pienamente giustificato) è più che altro di principio, capisco che può dare fastidio l'indiscutibile precedenza che noi diamo all'Amiga, ma è una precedenza che crediamo parzialmente giustificata dal maggior numero di utenti, dal fatto che non sempre riusciamo a reperire le versioni Atari (che ci crediate o meno), senza parlare dal fatto che noi tutti recensori abbiamo l'Amiga e l'unico St di cui disponiamo si trova in redazione (non che sia un problema insormontabile, sempre che avessimo l'originale, dargli un'occhiata in questa sede)... Fatte queste premesse continuo ad immaginare il vostro disappunto, ma cercherò di spiegarvi il motivo di quei soli due irriverenti "righi" che APPARENTEMENTE (ho già spiegato il motivo) vi dedichiamo (e bisogna riconoscere nemmeno tutte le volte, questo perché non tutti i redattori lo fanno ancora e perché non è detto che sarà l'assetto definitivo...); al momento crediamo che la cosa più importante sia informare l'utente che è prevista la sua versione, ma mentre per PC ci potrebbero essere notevoli differenze, fra Amiga e ST queste sono meno sensibili, se quindi recensiamo Toki per Amiga e diciamo che è disponibile anche per Atari non venitemi a dire che ancora non sapete affatto di cosa tratti il gioco o di come sia realizzato, la prima affermazione sarebbe assolutamente falsa, la seconda facilmente intuibile. A questo punto dopo aver ribadito le nostre scuse per un trattamento effettivamente discriminato e sottolineato come cercheremo di mettervi presto rimedio (almeno indicandovi sempre la presenza del gioco anche nella vostra versione) vi vorrei sottolineare un'ultima cosa che in tutta questa discussione può essere passata inosservata: la coerenza. Credete forse che sia difficile fare un commento ST in funzione di uno Amiga? Vi ho già fatto l'esempio: 'sonoro meno incisivo, grafica sostanzialmente invariata... Globale Amiga-2%), se non lo facciamo è perché questo risulterebbe veramente di scarsa utilità (anche se capisco come voi, senza saperlo, lo apprezzereste maggiormente) senza nulla aggiungere (se non formalmente) a tutte le recensioni già presenti. Con la speranza che ci rinnoverete la fiducia vi invito a dire la vostra, al limite ci preoccuperemo anche noi di tirar fuori più spesso una coppia di cifre attendibili per la versione ST, magari prendendoli dall'inglese, per i numeri non c'è nemmeno bisogno di tradurli...

CASALINGA ALLA RISCOSSA...

"Cara redazione di TGM,
seguendo il consiglio da Voi datomi diversi mesi fa su ZZAP!, nella nostra umile, ma decorosa, dimora è felicemente approdato un Amiga 500.
Innanzi tutto ho deciso di appellarlo al maschile seguendo un po' l'andazzo generale, visto che sotto la coda non ci ho trovato nulla di interessante (tranne alcune strane prese che mi rifiuto di paragonare a nessun tipo di sesso...).
Non so però se il "felicemente approdato" usato da me poco sopra sia il termine giusto, perché, cari cucciolotti, la pace famigliare che regnava nella mia casa è svanita. Primo perché il vecchio 64 è finito nella stanza della figlia più piccola (quattro anni) la quale è diventata una smanettatrice selvaggia di joystick; secondo perché ogni volta che cerco di giocare con Amiga ad un gioco che piace a me succede il macello che adesso vi descrivo: mamma, sei un handicap... bloccalo, bloccalo, sparasparaspara! Dammi il joystick. Io faccio io... Insomma va a finire che devo giocarci quando i figli maschi non ci sono. E quand'è che non ci sono? La mattina (vacanze escluse) perché sono a scuola. E che cosa fa una mamma che si rispetti al mattino? Rigoverna la casa, fa la spesa, ma se gioca con l'Amiga, che le fa le faccende?... La voglio fare breve: la mia bella casa è ridotta uno schifo, mio marito è stufo di mangiare pasta scotta e fettine in padella che sembrano tavolette di sughero e ha minacciato di abbandonarmi (di per sé l'idea non sarebbe neanche male, ma mi lascia i figli...), non riesco a superare uno dei primi livelli di E-Motion e i Lemmings mi si vanno a sfracellare regolarmente dentro una voragine perché gli ombrellini non mi bastano più... Lo vedete cosa succede a fidarsi di quelli che consideravo degli amici? Ormai la mia vita è irrimediabilmente rovinata, ma se dovessi rinascere... Spero di riuscire a superare la diciannovesima schermata (tricky) di Lemmings.
Con affetto e simpatia, cari cucciolotti..."
Gabriella Sorichetta

Il mese scorso avevamo analizzato la situazione abbastanza comune di Mattia Porro (che spero sia nel frattempo migliorata), mai più avrei pensato all'ipotesi di una mamma "videomaniaca" (senza offesa s'intende, dal tuo cucciolone preferito). Questa per quanto mi riguarda è una figura assolutamente sconosciuta all'interno del convulso panorama videoludico, sinceramente non riesco assolutamente ad immaginarmi una madre che litiga con i figli per il possesso del joystick e quindi mi trovo impreparato a rispondere al tuo quesito, mi spiace, ma non so proprio cosa suggerirti, al limite prova con IJHLFIBCFK... (A tale proposito i miei complimenti vanno a Carlo Alberto Russo che ha scoperto l'arcano nel calcolo dei codici di Lemmings, se ne occuperà Max nel prossimo numero).

TOP GAMES

Quest'angolo, da tempo esistente in ZZAP!, non ha mai trovato una sua esatta collocazione e continuità di rendimento; personalmente credo invece che una classifica di tutti voi lettori in cui vengano mensilmente riportati i migliori giochi del momento (e anche i peggiori, perché no?) possa essere una delle informazioni più esplicite per identificare brevemente quelli che sono i titoli effettivamente da comprarsi (e quelli da evitare accuratamente); senza contare che se vorrete cortesemente aggiungere anche i vostri voti globali personali con riferimento ai giochi da noi recensiti potremmo avere un'idea ben precisa di come i nostri gusti coincidano o meno con quelli di voi lettori ed eventualmente aggiornare un voto che si dimostrasse oggettivamente spropositato in uno o nell'altro senso (vedi Beast II o Oooops-Up), fatemi sapere cosa ne pensate...

TEMI SVOLTI BY TGM?

"To Max... Cara redazione, come va?
Chi vi scrive è un'affezionata lettrice che vorrebbe complimentarsi con Max per il suo pressoché perfetto italiano (larf, larf, dovresti leggere i suoi testi prima del passaggio allo spell-checker... NdR) (dovreste dare un'occhiatina anche alla prima stesura della posta... NdMax)... (Qui ci sono un po' di critiche alla nostra rinomata ortografia proverbiale che taglio anche perché sono ormai più di due anni che Max collabora alle riviste, non uno come ipotizzi tu, e quindi rientra anche lui fra gli albanesi che non sanno scrivere, rei di far inorridire la prof di italiano). Ad ogni modo quando ci fu assegnato un tema dal titolo "Una critica su un libro, giornale o qualcos'altro" io sparai per intero la recensione di SWIV copiandone tutto il testo, indovinate il voto che ho preso!!!
Non ci arrivate eh? (Vergognosamente insufficiente? NdR) SETTE E MEZZO!!!
Da quel momento ho deciso di amarti (quale gesto sconsiderato! NdR), seguo ogni tua recensione e ti spedirò presto una mia foto (che intanto intercetto prima io, mi raccomando d'allegare il numero di telefono... NdR). A presto Max!
Ah, dimenticavo, fonderò presto un club a te dedicato...
Baci da Carlotta Cristini".

Vi confesso che il contenuto della lettera ha suscitato una certa dilagante ilarità qui in redazione, sinceramente non ci saremmo mai aspettati di poter rappresentare addirittura un compendiario d'italiano per gli studenti! (Tantomeno le storielle di Max). Ma la cosa curiosa è che anche un lettore di ZZAP! mi ha appena raccontato nella sua missiva un'esperienza simile... Ad ogni modo la cosa non può che farci un immenso piacere (anche perché 7 e mezzo in un tema non credo di averlo mai preso! Nessuno ha mai capito il mio genio incompreso... NdMax), continuate pure così, state tranquilli che non vi chiederemo i diritti d'autore (almeno per il momento...).

CODA DI PAGLIA

"Carissima redazione di TGM,
è la prima volta che vi scrivo e forse sarà anche l'ultima, desidero dirvi un mio personalissimo giudizio sul vostro "Questionario dei Desideri", pubblicato sul numero di Maggio: siete dei grandissimi f...i di....! Quanto vi hanno dato le case di software per fornire loro i nominativi dei vostri lettori che posseggono giochi doppiati? Scusate questo piccolo sfogo personale, ma ritengo che sia stata una carognata! Non che l'idea del test

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

fosse male, anzi, ma la richiesta dell'indirizzo alla fine lasciava chiaramente intendere le vostre intenzioni!"
ZM

Ebbene sì! Ci hai scoperti! Le software house ci hanno promesso una grossissima taglia per ogni testa di lurido pirata che riusciremo a far arrestare, picchiare, violentare, bruciare vivo per cospargere alla fine le sue ceneri all'interno del drive in modo da far saltare la testina, era questo il vero motivo del nostro questionario! Secondo me, senza offesa, soffri di manie di persecuzione.

MONKEY ISLAND...

Permettete una breve ingerenza della rubrica dei Tips all'interno della posta, il fatto è che Max mi ha calorosamente raccomandato di pubblicare gli ultimi nomi di coloro che hanno spedito la soluzione dell'ultimo "masterpiece" targato Lucasfilm, purtroppo aveva già consegnato il suo testo ed era troppo tardi per rivedere l'impaginazione. I ringraziamenti vanno dunque a: Rubens Canonico, Fabio Grassia, Franco La Cioppa, Andrea Maderna, Claudio Bainaldi, Marco Caracciolo, Giuseppe Marano, Martin Oscar, Nicola Vicari, Cristoforo Zervos, Alessio Priami (complimenti per la bellissima mappa di Wonderland, un paio di giorni prima e l'avremmo sicuramente pubblicata), Alessandro Badii, Francesco De Totaro, Roberto Maiolino, Massimo Rizzello...

L'ANGOLO DEL BOH

"Cicciolinissima e colpogrossissima redazione di TGM,
il Dott. De Frullis è tornato per rompervi l'anima... Veniamo al bollettino metereologico: qui piove, ma sto cercando di coprire la città con un ombrellone... Ricordate che se non pubblicate almeno in parte la lettera ho qui l'intruglio che rende beoti per tutta la vita..."

"AO'!

Aò! Semo de Roma (Roma Roma). Se chiamamo (anzi de solito ce chiamano l'antri) Alessandro, Gianluca, Marco. Stamo a Fregenener giro del patata er Vichingo er Ventresca,,, (e virgole ce le metto mo'; mejo tardi che per niente). Sete fichi, sete bravi e mo' basta. Vavemo scritto pè avvisavve de 'na grave sciagura (aò che fai te gratti??). Se v'avesse da arrivà 'ntale Andrea "Monkey", buttatelo, scorporatelo, esorcizzatelo, demolecolarizzatelo, ma soprattutto fate i debiti scongiuri ("a Giallù, ma che vordì?", ndA, "che se devono da grattà!"), perchèè? Porta 'na jella da panico immensaaa... Se compra sempre le peggio cappellate tipo: Chase HQ II, Dark Fusion, Fast Break... Noi vavemo avvisà..."

"...Questo ed altro (tafferugli, duelli all'ultimo sangue, cariche alle edicole, rapine) e ciò che succede nella mia cittadina per accaparrarsi le copie di TGM... Cerra Rosario".

SYNTHETICAMENTE

Nicola Pedrocco di Venezia (eccoti una seconda citazione, così fai vedere la rivista anche all'altra metà della città) non condivide il luogo comune che spopola in molte lettere delle console che non hanno cuore e i computer sì, ma è convinto che siamo noi quelli che abbiamo il cuore e quindi non dovremmo mai dimenticare i nostri amati compagni di gioco ... Vende un Super Famicon quasi nuovo e mi propone anche lui un quesito musicale: "on the other side, sai dirmi chi l'ha detto?", al momento mi viene in mente solo il ritornello di una canzone dei Doors (Break on through), ma cercherò prima o poi di fare mente locale sull'argomento (possibilmente disteso su una qualche candida spiaggia a prendere il sole... E possibilmente in buona compagnia...).
Tale Multiplexer (un tipo un po' "strampalato") considera i tempi ormai maturi per l'avvento in grande stile di un trasmissione interamente dedicata ai videogiochi, qualche d'uno ci sta pensando, ma non c'è niente di sicuro... Per il momento detieni però il record sul giro di Indy con una media di 233.22 mph. (Miky Novarina però ti è dietro di un soffio con il suo 38.98 a 232 di media, bella la foto digitalizzata di Carol Alt, o meglio: bella Carol Alt!) Una lista dei giochi recensiti nell'anno? Un'idea si Christian Riva che prenderemo in considerazione. Lo so, hai ragione Colonel Luke From 3rd Aromured, questa volta la storiella era corta, la prossima volta ti troverò uno spazio...
"Voi siete molto più umani, più vivi, più giovani; con voi c'è quel rapporto di profonda amicizia che fa incontrare e stare insieme delle persone, sul lavoro, a casa, a scuola, nel bar, nel bene e nel male; quell'amicizia che ti fa ridere di cuore, dare delle pacche sulla schiena, confidarsi i segreti, piangere senza vergogna e (perché no?) insultarsi e litigare, per poi sorridere di nuovo. Per voi provo quell'affetto sincero che fa capire e ascoltare il senso della vita, le speranze e le illusioni che giacciono nel nostro cuore e che nessun altro sa; vorrei guardarvi negli occhi, stringervi la mano e dirvi: "amici... finalmente!". Continuate così, scrivete tutto quello che volete e continuate a farlo con il cuore; il cuore di ragazzi appassionati, fieri e felici, che credono in ciò che fanno e di questo ne gioiscono...". Diego Olioso, grazie.
Un messaggio per Roberto Smeraldo di Genova, capisco il tuo punto di vista che hai così esattamente dipinto, quello che noi critichiamo è comunque un altro tipo d'atteggiamento.
"E' vero che la Us Gold ha preso i diritti di Final Fight?", questo è quanto ci chiede angosciosamente Samuele Calcaterra. La risposta è purtroppo positiva (purtroppo perché era meglio se lasciavano fare la conversione a qualche d'un altro, speriamo d'essere in malafede...). "Uscirà mai Last Battle?". "Siccome la speranza è l'ultima a morire, vedremo mai Dylan Dog sui nostri monitor?", il primo è una domanda che ci assilla da mesi (vero Gianluca Piccian?), il secondo è un quesito posto da Ivan Bersanetti ("Max con la recensione ha superato se stesso", il problema è che poi se stesso vuole superare Max, sono ormai due anni che va avanti così...). In tutti questi tre casi vi rimando alle pagine delle preview per delle risposte più esaurienti... Sarà contento anche Leonardo Bernardi di cui ho appena aperto la lettera contenente un appello per l'eroe della Bonelli; le riviste straniere recensiscono i giochi prima perché la maggior parte delle software houses sono straniere, vedremo quando pubblicheranno la preview di Dylan Dog!
Molto interessante il giochino inviatomi da Caprio Luigi, tecnicamente non è la fine del mondo, ma ho molto apprezzato, bravo!
Marco D'Amico vorrebbe sapere per che squadra tifo, in questo momento è meglio non parlarne, sarebbero note troppo dolenti, comunque sia dovreste già saperlo, ma forse vi sto dicendo troppo. In tale contesto si inseriscono anche gli squattrinati di Napoli (non che loro stiano meglio...) che girano ulteriormente il coltello nella zona Uef... Volevo dire nella piaga, fanno poi un raffronto fra le due squadre a cui a questo punto non ho più nemmeno la forza di ribattere, voglio fare opera di pentimento e remissione ("Crippa-Fortunato (almeno Crippa non sbaglia porta (pensate un po' che ero a Torino a vedere il derby... NdR)), Venturin-Hassler (il tedesco è il miglior numero 7 del campionato, e infatti voi lo vendete!)... Basta, basta, per carità!).
Come dicono Carlo e Stefano Valbonesi: "Remember the past, live the present, hope for the future!".
E per finire (seppure con un minimo di presunzione) voglio salutare Ice che sembra aver già inaugurato con notevole successo un primo fan club a me dedicato, chiedetemi pure tutte le informazioni che volete, "siamo" a vostra disposizione...

CONCLUDENDO

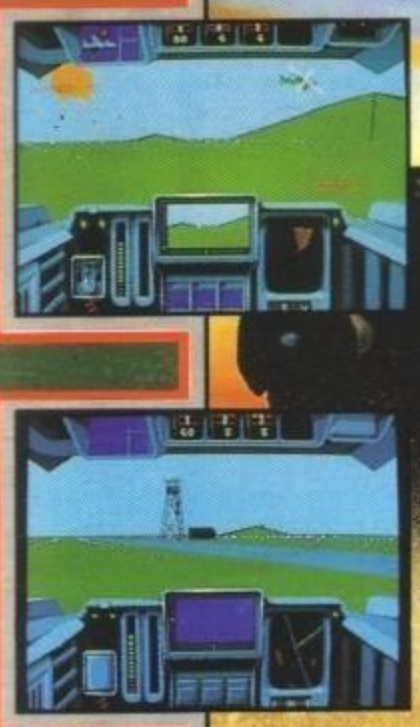
Al termine di queste sempre più compresse quattro pagine contenenti circa trentatremila caratteri vorrei rinnovare nuovamente un mio sincero ringraziamento a tutti voi che spedendo le vostre missive contribuite in maniera così essenziale alla vita di questa rubrica e allo stesso tempo della rivista stessa, ci si rivede più abbronzati e in forma che mai (o almeno così mi auguro) al ritorno dalle vacanze... Gagliardi!

RICKI

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

BATTLE COMMAND



Ambientato nel futuro, in un alternarsi di realtà, BATTLE COMMAND è un gioco arcade strategico in cui il giocatore controlla, in una guerra senza esclusione di colpi, un particolare assalto di carri armati in uno dei 16 scenari proposti, improvvisando un combattimento tra le due razze dominanti di un Nuovo Mondo.

Innumerevoli sono le capacità difensive di entrambe le parti; attacchi a piene forze sono da considerarsi suicidi; ogni ostacolo da parte delle Truppe Speciali deve essere evitato con veicoli appositamente creati.

BATTLE COMMAND è la sola macchina che può essere trasportata all'interno e all'esterno di territori ostili, grazie a veloci elicotteri ed armate speciali, dotati del più avanzato arsenale che degli scienziati abbiano mai ideato.

ocean®

LEADER

C64-AMSTRAD-AMIGA

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

THE GATES OF HELL ARE OPEN...

THE FINAL QUEST

GAUNTLET *™ III

THOR
The Warrior

MAGNUS
The Wizard

QUESTOR
The Elf

THYRA
The Valkyrie

PETRAS
The Rockman

NEPTUNE
The Merman

DRACOLIS
The Lizard

BLIZZARD
The Iceman

- *Prima ci fu ... GAUNTLET *™ – L'Arcade.*
- *Poi venne l'attesissimo ... GAUNTLET *™ II*
- *Ora U.S. GOLD ti propone ... GAUNTLET *™ III – La Rivelazione.*

Entra nel mistico mondo di Capra – il paese dai 10 regni – e combatti contro le forze diaboliche che hanno stregato gli abitanti. Cerca di liberare ogni regno dalle legioni dell'oscurità, prima di scontrarti direttamente con il Re Demone in un combattimento che avrà un solo vincitore...

Disponible per:
COMMODORE AMIGA,
C64 Cassetta,
C64 Disco.

© 1991 TENGEN INC.
Tutti i diritti riservati.
*TM Atari Games Corporation

TENGEN
The Name in Coin-Op Conversions

U.S. GOLD®

U.S. Gold Ltd, Units 2/3 Holford Way,
Holford, Birmingham B6 7AX.
Tel: 021 625 3366.

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/